# 36 DIGIMAG

LUGLIO / AGOSTO 2008

ARTE DIGITALE E CULTURA ELETTRONICA

NICO VASCELLARI / THIERRY DE MEY
ROB KENNEDY / TUNED CITY
HACKER SPACE FESTIVAL / SONAR 2008

# DIGICULT

Digital Art, Design & Culture

Fondatore e Direttore:
Marco Mancuso

Comitato consultivo:
Marco Mancuso, Lucrezia Cippitelli, Claudia D'Alonzo

Editore:
Associazione Culturale Digicult
Largo Murani 4, 20133 Milan (Italy)
http://www.digicult.it
Testata Editoriale registrata presso il Tribunale di Milano, numero N°240 of 10/04/06.
ISSN Code: 2037-2256

Licenze:
Creative Commons
Attribuzione-NonCommerciale-NoDerivati - Creative Commons 2.5 Italy (CC BY-NC-ND 2.5)

Stampato e distribuito tramite Peecho

Sviluppo ePub e Pdf:
Loretta Borrelli

Cover design:
Eva Scaini

INDICE

Marco Mancuso
Le Luci E I Suoni Di Sonarama 2008 3

Claudia D'Alonzo
Future Past Cinema: Sonarmatica 2008 9

Antonio Caronia
Una Volta E' Troppo Poco 13

Giulia Simi
Do It Yourself. Dal Punk Al Web 2.0 19

Clemente Pestelli
Tecnologia Ludica. Hacker Space Festival 22

Lucrezia Cippitelli
Brumaria, Editoria Militante 25

Domenico Quaranta
The Artist As Artwork In Virtual World – Parte 1 30

Alessio Galbiati
Sonarcinema 2008. Musica Per Gli Occhi 37

Barbara Sansone
Diba 2008: Cinema E Tecnologia 56

Silvia Bianchi
Tre Giorni Di Sonar! 59

Giuseppe Cordaro
Node, Una Scommessa Vinta 68

Massimo Schiavoni
Thierry De Mey: Il Movimento Della Musica 71

Gigi Ghezzi
Alcune Vie Per L'inclusione Digitale 78

Bertram Niessen
Tuned City: L'acustica Dello Spazio 81

Silvia Scaravaggi
Nico V Da Vicino 88

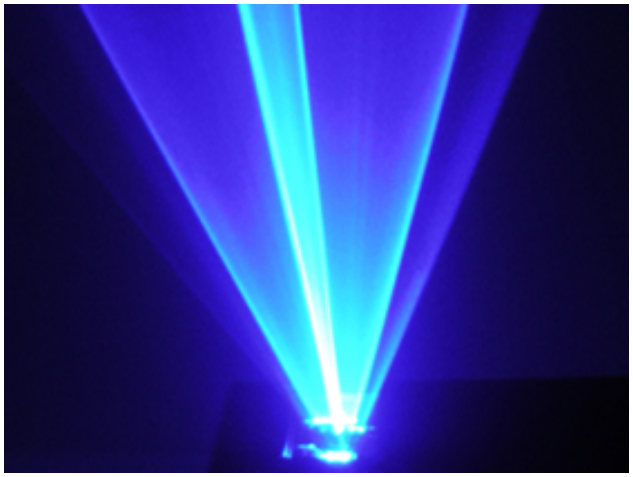
Annamaria Monteverdi
Il Teatro Calligrafico. Le Dragon Blue Di Lepage 92

Monica Ponzini
Rob Kennedy: Hapless, Helpless And Hopeless 100

Annamaria Monteverdi
Genius Loci Sull'isola Di Palmaria 104

# Le Luci E I Suoni Di Sonarama 2008

Marco Mancuso



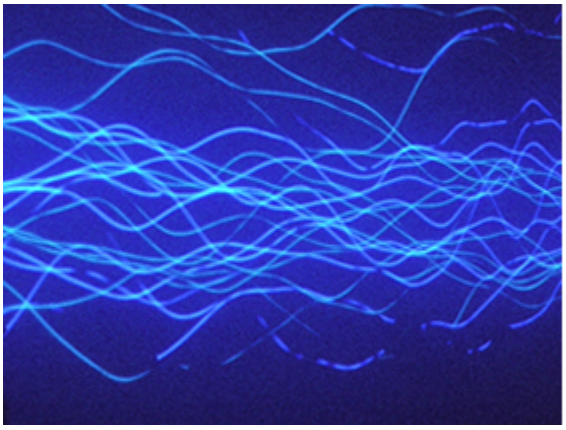
La storia del rapporto tra suono e luce in chiave artistica è un racconto lungo quasi tre secoli, un percorso complesso e labirintico, ricco di personaggi e di momenti chiave per la storia dell'arte audiovisiva così come la conosciamo oggi.

Dal primissimo clavecin ocualire (1740) del gesuita, fisico e matematico, Louis-Bertrand Castel agli organi a colore (1895) di Wallace Rimington, alle tastiere per luce (1910) di Aleksandr Skrjabin, al Clavilux di Thomas Wilfred (1920), al Piano ortofonico (1920) del pittore Russo futurista Vladimir Baranoff Rossiné, fino ai fantasmagorici Joshua Light Show di metà anni Settanta in chiave pop e alle avanguardie Futuriste e Cinetiche (perdonate il salto temporale, ma film e video dominarono per anni la scena artistica sperimentale audiovisiva)

Dedicare quindi una sezione di un festival a questo tema, non è quindi impresa semplice, lo converrete. Soprattutto nel momento in cui si dovrebbe cercare di uscire da una logica "semplicemente" espositiva per aggiungere un elemento di "storcizzazione", quanto mai importante in questo momento storico (un po' come ha cercato di fare, in modo ammirevole, a inizio anno il Sonic Acts di Amsterdam). In altri termini, a differenza della parte espositiva del festival (Sonarmatica, leggetevi in questo senso l'efficace analisi critica di Claudia D'Alonzo), il Sonarama ha semplicemente evitato questo tipo di confronto, per dedicarsi alla presentazione di alcuni progetti incentrati sull'utilizzo della luce come controparte percettiva del dialogo audio-visivo.

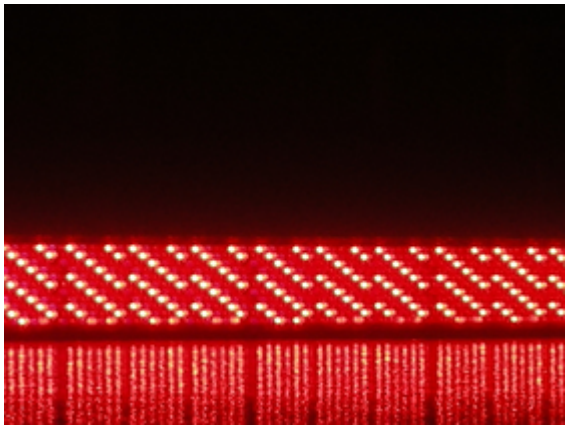
Light&Sound è il titolo della rassegna al Centre D'Art Santa Monica, curata da Oscar Abril Ascaso, Roc Jimenez de Cisneros, Anna Ramos e Advanced Music. Un titolo che suggerisce quindi, in modo fin troppo eloquente, la volontà dei curatori di evidenziare l'importanza della luce nella storia dell'arte cinematica: tutto molto giusto in linea di principio, ma con un risultato forse non totalmente efficace, a mio avviso nel momento in cui Sonarama e Sonarmatica non sono stati "curati" con lo stesso tipo di approccio (e di disponibilità economica e di spazi). Era questo il primo anno in cui tutte le parti espositive del Sonar erano dedicate a un unico tema forte: l'esperienza cinematica, il cinema oltre il cinema.

Ma la tendenza del Sonar a considerare Sonarmatica la parte espositiva del festival, ha fatto sì che soprattutto Sonarama (meno per quanto riguarda Sonarcinema e Sonar a la carte), storicamente dedicata alla componente audiovisiva, non riuscisse a esprimere completamente le potenzialità del suo concept. Auspico quindi un ritorno alla divisione degli spazi e delle idee: in una rassegna ampia e complessa come quella del Sonar, c'è posto per idee e progetti, misurando con il giusto equilibrio spazi e disponibilità, progetti e artisti.



Sonarama ha quindi visto la partecipazione di un ospite d'eccezione, quel Edwin van Der Heide che tutti conosciamo. Indovinate un po'? Ma certo, con il progetto Laser Sound Performance. Francamente ho visto Edwin molte volte nel corso degli ultimi anni: mi ricordo ancora con intensità, una delle sue prime uscite al Transmediale di qualche anno fa, nella stanza piccola del Maria am Ostbahnof. Devo ammettere che, sebbene ammiri l'intelligenza e la sensibilità dell'artista, dimostrata anche in altri progetti incentrati sulla "visualizzazione" fisica del suono, LSP ha perso inevitabilmente molto della sua efficacia immersiva e sinestetica degli esordi. Anche rispetto al 2006 in cui lo invitai direttamente a esibirsi di fronte alle Torri di Kiefer all'interno dell'Hangar Bicocca per il festival Mixed Media, Edwin van Der Heide ha forse abbandonato, paradossalmente per il Sonarama, la componente esperenziale, cinematica appunto, del suo progetto (legata di base al mancato utilizzo della nebbia, elemento che consente la creazione di architetture di luce come momento immersivo per il pubblico), per dedicarsi in modo quasi chirurgico allo studio delle possibili variazioni matematiche nella visualizzazione gaussiana del suono elettronico (attenzione, ho detto elettronico, non digitale, quindi fisico).

n una delle stanze superiori del Centre D'Art Santa Monica, il pubblico del Sonar ha quindi assistito a un progetto che ha fatto la storia dell'Arte Audiovisiva contemporanea, che sicuramente ben si colloca in un percorso artistico più ampio, ma che a mio avviso (si sa, in genere i critici si innamorano spesso del rigore dell'efficacia) inizia a mostrare i primi segni di stanchezza.

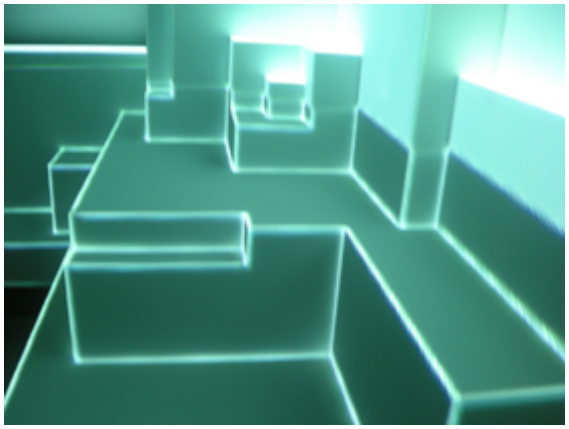


Sonarama ha presentato poi un altro artista, che da sempre incentra il suo lavoro artistico sulla percezione

sinestetica audiovisiva. Di nuovo la dinamica percettiva quindi, che non necessariamente si ritrova sempre nella storia del dialogo tra suono e luce, elemento questo complementare ma non portante di un tema come può essere Light&Sound. Mark Fell quindi, sound artist e artista audiovisivo inglese, che qui al Sonar presenta il progetto 8 Square Waves and Phase Locked Blue Light.

Nella sala centrale del Centre D'Art Santa Monica, un elemento architettonico circolare fatto di 8 speaker spazializzati e altrettanti elementi luminosi a led, si è proposto come entità percettiva latente nel corso della giornata, per accendersi a momenti prestabiliti seguendo una partitura audio-video suonata live dallo stesso Mark Fell. Incentrato sul tema forte dell'analisi e della ricongnizione degli effetti psicologici e percettivi che suoni e luci opportunamente spazializzati possono avere sull'apparato retinico-neuronale dell'uomo, il live è parso a tratti un po' banale, sebbene condito da suoni "fisici" molto interessanti, e piuttosto ripetitivo e privo di idee forti nel suo svolgimento. Il pubblico seduto all'interno del cerchio, ha potuto comunque saggiare le potenzialità di un progetto artistico, che fa del rapporto suono-luci-spazio la sua cifra artistica

Ed è proprio questo terzo elemento, lo spazio architettonico appunto, espanso dall'utilizzo della luce come elemento di indagine spaziale, che rappresenta a mio avviso l'elemento critico più interessante della rassegna Sound&Light. Forse poco evidenziato a livello di presentazione, è proprio questo l'elemento che determina l'aderenza al concept generale del Sonarmatica, l'esperienza cinematica appunto: la capacità quindi di "uscire" dallo spazio bidimensionale della proiezione su schermo, per spingersi verso un rapporto più complesso e architettonico con lo spazio che circonda pubblico e artista.



Ed è quindi su questa traccia curatoriale che si colloca, a mio avviso, anche il progetto di Pablo Valbuena, designer e artista spagnolo, presente al Sonar con il suo Augmented Sculture Series. Intervistato proprio relativamente a questo progetto da Bertram Niessen per il numero 34 di Digimag di Aprile

2008, Pablo Valbuena conferma dal vivo l'ottima sensazione che già mi aveva lasciato vedere il suo lavoro sulla Rete, spulciando tra un video di You Tube e il materiale sul suo sito. Le sculture aumentate di Pablo Valbuena, entrano efficacemente nello spazio architettonico, pur abitandolo in maniera quasi timida, progettate come sono per essere "chiuse" in un angolo della stanza.

La procedura è semplice ma efficace, molto elegante nel suo svolgimento: un proiettore emette luce su una struttura architettonica immersa in un ambiente completamente buio, giocando sull'elemento percettivo del pubblico e sulla capacità dell'occhio di cogliere le differenze cromatiche delle diverse zone di luce e ombra. Incentrato forse su una partitura audiovisiva precisa (ma di questo non posso darvi conferma), l'installazione di Valbuena dimostra le grandi potenzialità espressive di questa disciplina a cavallo tra design, audiovideo e architettura, come dimostrato da altri progetti analoghi come Halbzeug-Surface Refinement dei Visomat (visto a Netmage e al Club Transmediale quest'anno) o il bellissimo Carillon Chandelier del nostro Claudio Sinatti.

2008 altri due progetti: Cube, affascinante artefatto di led luminosi capace di reagire alle musiche provenienti dal ricchissimo database dell'etichetta Minus di Richie Hawtin, e l'installazione/live Farophonia Sintetica degli spagnoli Sonom.

---

Chiudono la rassegna del Sonarama www.sonar.es

# Future Past Cinema: Sonarmatica 2008

Claudia D'Alonzo

Con il titolo Cinema Beyond Cinema la sezione Multimedia del Sonar 2008 ha inteso offrire uno sguardo sulle diverse declinazioni che la definizione "cinematografico" ha assunto nel contemporaneo, in particolare attraverso la mostra SonarMàtica dal titolo "Future Past Cinema" e il database video interattivo Digital à la Carte.

La ridefinizione del concetto di cinema, come fenomeno percettivo ed esperienziale dell'immagine in movimento, è un tema sempre più centrale in molti festival che si occupano di arte elettronica, basti pensare al concept Cinematic Experience dell'ultimo Sonic Acts di Amsterdam dello scorso Febbraio 2008. Si riscontra la necessità teorica di collocare la sperimentazione audiovisiva contemporanea in un panorama disciplinare più ampio e definito, quello cinematografico, rintracciando negli esperimenti sull'ottica e la percezione del pre-cinema, i presupposti teorici e tecnici di molte esperienze attuali. Un riferimento al cinema come struttura entro la quale stabilire dinamiche percettive, oltrepassando codici e regole che hanno portato alla sua definizione linguistica.

Il Sonar si inserisce in questa direzione attraverso una mostra, "Future Past Cinema" che, pur non avendo la pretesa di tracciare delle vere e proprie ipotesi teoriche, stabilisce un confronto interessante tra le tecniche pro-tocinematografiche e una selezione di live e installazioni di autori contemporanei. Il progetto, a cura di José Louis de Vicente, Oscar Abril Ascaso e Advanced Music, si pone come secondo capitolo di una trilogia inaugurata lo scorso anno e dedicata ai collegamenti tra l'arte del Diciannovesimo e quella del Ventesimo secolo. L'edizione di quest'anno è stata incentrata su un confronto tra storia e innovazione, grazie all'esposizione di macchine del Diciannovesimo secolo appartenenti

alla collezione Tomàs Mallon ed opere contemporanee, reso possibile anche grazie alla collaborazione con il Medialab di Prado ed il Museo del Cinema di Girona.

Questo incontro tra Sonar e istituzioni museali ha dato vita un progetto curatoriale ben ideato e sviluppato, una mostra nella quale ciascun lavoro contemporaneo è stato associato ad un modello di macchina o tecnica pro-tocinematografica, tra le quali *zootropi, lanterne magiche, cronofotografie.* Un percorso parallelo, tra le tappe della genesi cinematografica e autori attuali che recuperano e sviluppano quegli stessi esperimenti e quelle stesse illusioni che hanno contribuito alla nascita della magia dell'immagine in movimento.

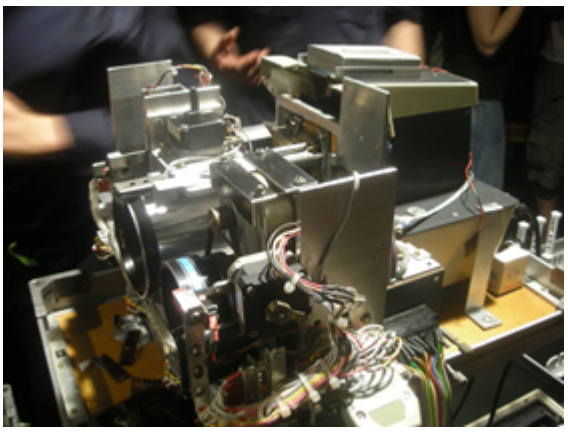
Come l'Utsushi-e, teatro delle ombre del VIII secolo, considerata una delle tecniche capostipiti della moderna animazione orientale, recuperata da Takashi Kawashima in un live, Takashi's Season, ospitato all'interno della mostra in associazione ad un modello di lanterna magica.

L'artista costruisce il suo set come un teatrino di ombre, un gioco fiabesco di sagome inscenato dall'artista in sincronia perfetta con gli sfondi digitali. Una costruzione di forme stralunata e fantastica che stenta a diventare vera e propria storia, nella quale il fascino principale è dato dal duettare di paesaggio digitale e performer resi entrambi attori e voci narranti.

Altro lavoro del vivo presentato all'interno di Future Past Cinema, è stato lo splendido Demi-Pas, set di live cinema del francese Julien Maire, nel quale l'artista costruisce letteralmente per il pubblico un suo piccolo film artigianale, nel quale la luce del proiettore illumina e distilla vita da maschere meccaniche che nascondono piccoli quadri, mondi in

movimento composti in tempo reale dall'artista a costruire una storia e insieme un'atmosfera. Attraverso le sue macchine del sogno Julien Maire immerge lo spettatore in un panorama di sospensione in bilico tra la poesia dello schermo e la realtà fisica della macchina attivata dal performer.

Ai celebri esperimenti di Muybridge è stata associata l'installazione We are the time. We are the famous, realizzata da Andy Cameron, Oriol Ferrer Mesià, David McDougall, Joel Gethin Lewis e Hansi Rabel per Fabrica. L'opera interattiva, presentata per la prima volta nel 2006 al Centre Pompidou di Parigi, recupera dalla cronofotografia il meccanismo di suddivisione del movimento in piccole particelle di tempo immobile, microsequenze del pubblico invitato a ricomporre e scomporre due diversi simulacri del sé in tempo reale.



Interessante anche Boxed-ego, installazione di Alvaro Cassinelli che crea una sorta di contaminazione tra la tecnica del peep-show e i video corridor di Bruce Nauman. Attirando lo spettatore a spiare in una scatola, che contiene una riproduzione dello spazio espositivo, Cassinelli ne cattura l'immagine attraverso un sistema di stereocopico di videocamere. Cassinelli cattura nella scatola l'ego dello spettatore e mette in scena una versione tridimensionale del noto ma sempre destabilizzante paradosso dell'osservatore/osservato.

La sezione Digital à La Carte ha offerto invece una carrellata molto ampia degli sviluppi che le tecnologie digitali e le modalità di diffusione on-line stanno determinando in ambito audiovisivo, presentati attraverso quattro diversi progetti:

– Homo Ludens on the net, a cura di Eric Berger e Laura Baigorri, una rassegna di games, siti internet ed installazioni interattive attraverso le quali fare un punto sulla storia del videogame sia come settore dell'intrattenimento di massa, che come evoluzione nella costruzione di ambienti audiovisivi e narrazioni.

– All You Zombies, una selezione di video tratti dall'omonima opera cinematografica dell'inglese Jonathan Caouette, realizzato attraverso la selezione di clip video reperite in rete, una versione web della tecnica di

found footage nella quale però, almeno nella versione presentata al Sonar, l'autore non applica un processo di montaggio e ricomposizione originale del materiale, ma lascia a l'utente il libero arbitrio della navigazione tra un video e l'altro.

– Il Notodofilmfest.com di Bigas Luna, concorso tutto spagnolo alla ricerca di nuovi talenti, offre attraverso le possilità della rete una vetrina ad autori di video clip e cortometraggi.

Infine Live Cinematic, sezione curata da Mia Makela, si colloca all'interno del Digital à la Carte come il progetto più ricco di lavori interessanti, attraverso una selezione di autori riuniti a rappresentare l'attuale contesto dell'interazione audio-video in tempo reale, tra i quali Rechenzentrum, Hotel Modern, Transforma e Light Surgeons.

Mia Makela presenta con Live Cinematic una raccolta di video e registrazioni di live di livello indiscutibile, preferendo però la celebrazione di nomi stranoti dell'audio-video internazionale piuttosto che la ricerca di qualcosa di veramente nuovo.

---

www.sonar.es

# Una Volta E' Troppo Poco

Antonio Caronia

Nel 2007 Eva e Franco Mattes (aka 0100101110101101.ORG) hanno realizzato Sinthetic Performances, una serie di azioni "dal vivo" condotte in Second Life con i loro avatar, riprendendo alcune classiche e storiche performance dell'arte contemporanea.

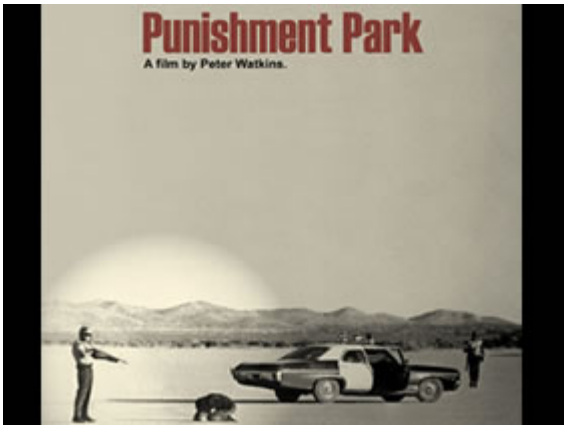
Per la precisione hanno replicato Shoot di Chris Burden (1971), in cui l'artista Usa si era fatto sparare a un braccio in uno spazio pubblico in California; Seedbed (1972) in cui Vito Acconci si masturbava nel sottoscala di una galleria d'arte di New York; Imponderabilia (1975), evento bolognese nel quale i visitatori di una mostra dovevano entrare per uno spazio molto stretto quasi del tutto ostruito dai corpi nudi di Marina Abramovi e Ulay; Tapp und Tastkino, realizzata più volte fra il 1968 e il 1971 da Valie Export e Peter Weibel, in cui il partecipante poteva toccare il seno dell'artista nascosto da una scatola sagomata come una specie di teatro chiuso; e infine la famosa 7000 Oaks, con la quale, alla mostra Documenta 7 di Kassel nel 1982, Joseph Beuys invitò il pubblico a piantare 7.000 querce per creare un bosco che restasse nel tempo a emblema della mostra e delle potenzialità sociali dell'arte.

Del "re-enactment", cioè della ripetizione, rimessa in scena o ricreazione di performance artistiche o eventi storici di un passato più o meno recente, ho già fatto cenno nell'articolo "Chi ha paura di Janez Jan a" in Digimag 32 di Marzo, a proposito dell'azione Mount Triglav on Mount Triglav degli artisti sloveni. Se vale la pena di tornare più ampiamente su questo argomento, non è solo perché gli stessi tre artisti che oggi si chiamano Janez Jan a stanno preparando la mostra RE:akt! Reconstruction, re-enactment, re-reporting, curata da Domenico Quaranta, che aprirà i battenti al Museo Nazionale d'Arte Contemporanea di Bucarest nel gennaio 2009 per poi trasferirsi a

Lubiana e a Rijeka (Fiume). Il fatto è che, esaminando le cose con un po' di prospettiva, ci accorgiamo che il re-enactment è un fenomeno ormai ampio e diffuso, e che è capace di farci scoprire alcune cose interessanti a proposito dell'arte contemporanea e, insieme, sull'interazione fra quest'ultima e la cultura digitale.

Perciò, tanto per cominciare, un po' di storia. Sì, perché Eva e Franco Mattes o gli Janez Jan a non sono partiti da zero: il loro merito è quello di avere ripreso delle pratiche già operanti, e attraverso l'uso di ambienti sintetici come Second Life, ma non solo di aver avviato una riflessione più approfondita di queste pratiche. L'idea di replicare antichi eventi storici non è nuova: in Italia il Palio di Siena, la sfilata del Carroccio a Legnano e molti altri simili cortei in costume; in Gran Bretagna e in Usa i cosiddetti pageant, fedeli e a volte minuziosamente maniacali ricostruzioni di battaglie delle rispettive guerre civili nel XVII e XVIII secolo, sono solo i primi esempi che vengono in mente. Ma alle origini del documentario, già con Robert J. Flaherty, vediamo come il regista affiancasse a riprese "dal vero" delle ricostruzioni simulate degli eventi che voleva documentare (p. es. le imprese di caccia e di pesca degli eschimesi in Nanook of the north).

E in questo campo una vera e propria svolta venne impressa da Peter Watkins, un geniale e troppo spesso dimenticato cineasta inglese assertore di una programmatica contaminazione tra la storia e la fiction. Dagli anni Sessanta in poi Watkins ha sempre praticato una ricostruzione degli eventi storici lontani (Culloden, 1964; il monumentale La Commune – Paris, 1871, 2000) basata su scene di azione ma anche su interventi degli attori che, con deliberato anacronismo, commentavano gli eventi come se parlassero ai giorni nostri; mentre in *The War Game (1965), The Gladiators (1969) o Punishment Park (1970),* costruiva strane situazioni ipotetiche, fiction presentate come se fossero documentari. Il tutto con un discorso lucidamente e impietosamente teso a individuare le manipolazioni vergognose e ipocrite dei poteri politici ed economici.




Dalla fine degli anni Novanta il re-enactment comincia a essere praticato anche nel campo delle arti visive. Nel 1999 il francese Pierre Huyghe realizza la videoinstallazione a due canali The Third Memory. Si tratta di una rievocazione della famosa rapina alla Chase Manhattan Bank di Brooklyn del 22 agosto 1972 che servì da ispirazione a Sidney Lumet, tre anni più tardi, per il suo classico film Dog Day Afternoon (Quel pomeriggio di un giorno da cani), protagonista Al Pacino. Huyghe recupera il vecchio John Woytowiczs, autore della rapina (ideata per finanziare l'operazione del cambio di sesso del suo amico), ormai ingrassato e imbolsito dopo anni e anni di galera, ma del tutto a suo agio (così sembra) nel ruolo di "regista" della rievocazione degli eventi, delle posizioni e delle dinamiche di quel pomeriggio che doveva avere tanta influenza sulla sua vita successiva. Il confronto fra questo re-enactment (su uno schermo) e le riprese originali della rapina mixate con scene dal film di Lumet (sull'altro schermo), non servono a ristabilire una presunta "verità", ma a mostrare quanto la nostra percezione dei fatti sia influenzata dalla fiction e dai media.

Il Woytowiczs del 1999, infatti, non può fare a meno di imitare, anche rimettendo in scena un evento così "personale", Al Pacino, e non nella sua veste di protagonista di Dog Day Afternoon, ma semmai del Padrino, ruolo che si addice molto di più al suo fisico e al suo rulo nella fiction del 1999.

Però l'artista che forse più di ogni altro ha esplorato possibilità e limiti del re-enactment in questo nuovo decennio del secolo è l'inglese Rod Dickinson. La sua maniacale precisione nel tornare sulla scena di eventi che lo hanno colpito e impressionato è magistrale. Ma questo non significa che Dickinson si faccia prendere dalla smania della filologia, al contrario: ciò che è caratteristico del lavoro di questo autore è la sua capacità di estrarre gli elementi di un certo evento che sono più pertinenti rispetto alla rilettura che se ne può fare anche a pochi decenni di distanza.

Le sue opere sembrano in qualche modo realizzare ciò che Benjamin diceva già negli anni Trenta del secolo scorso a proposito del carattere "dialettico" di certe immagini, in cui non pare tanto importante il tempo della loro produzione, quanto il tempo della loro "ri-lettura", quel tempo, cioè, in cui esse si caricano di ciò che il pensatore berlinese chiamava "tempo-ora" (Jetz-zeit): la capacità di concentrare in se stesse tutto il significato di un'epoca. Così Dickinson ha "replicato" uno degli esperimenti della psicologia sociale più scioccanti, il famoso "esperimento Milgram" del 1960 (The Milgram Re-enactment, 2002), in cui lo psicologo americano di Yale rivelò come molte persone abbiano introiettato così a fondo il principio di autorità da essere disponibili a infliggere scariche elettriche dolorose ad altri esseri umani, se ciò viene loro chiesto da persone "autorevoli" nel quadro di un esperimento accademico.

Due anni più tardi Dickinson ha fatto rivivere all'ICA di Londra il massacro della setta Davidica di David Koresh a opera del FBI a Waco, in Texas, nel 1993 (Nocturn: The Waco Re-enactment, 2004): nella sua "ricostruzione", avvenuta in uno stadio, la dimensione della tragedia viene scomposta nei suoi elementi (la posizione reciproca degli spettatori che "impersonano" le vittime e gli aggressori, l'assordante e lancinante colonna sonora con cui l'FBI si prefiggeva di spezzare la resistenza dei Davidici), sino a mettere in luce, come nel precedente The Milgram Re-enactment, un conflitto individuo-società che l'artista giudica evidentemente basilare. Ma è proprio questa capacità analitica che porta Dickinson, in altre occasioni, a proporre dei re-enactment di avvenimenti mai avvenuti, realizzati con una accuratezza tale da nascondere, o da rendere molto difficile, la scoperta della loro falsità.

Ecco allora The Air Loom, presentato al Piet Zwart Institute di Rotterdam nel 2005, raffinata ricostruzione di una macchina per il controllo della mente dei londinesi (e in primo luogo del Primo ministro William Pitt) nel 1810; o l'installazione Greenwich Degree Zero, progettata col romanziere Tom MacCarthy e realizzata nel 2006, nella quale la minuziosa ricostruzione di un fallito attentato anarchico all'Osservatorio astronomico di Londra

nel 1894 serve a rimettere in moto una riflessione sul ruolo dei media e della tecnologia nella costruzione dell'esperienza e della memoria pubbliche.

Anche da una rassegna così breve e incompleta, è chiaro come il fenomeno del re-enactment sia collegato alla questione della "riproducibilità tecnica" dell'opera d'arte (o se si preferisce al suo carattere mediale), e alle riflessioni aperte sull'argomento sin dal saggio L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica (1936) di Walter Benjamin. Esso non è che una delle ultime conseguenze della tematica dell'"opera aperta", della svalorizzazione di un "originale", del carattere relazionale dell'evento artistico e della consapevolezza della responsabilità sociale ed etica di ogni azione artistica. Però il re-enactment non è tanto l'espressione di uno sperimentalismo neo-avanguardistico, come tante "opere aperte" degli anni Sessanta e Settanta del secolo scorso; esso è piuttosto l'espressione di una crisi della storia, e di una tensione del cittadino comune a farne parte in modo più completo.

Come dice la studiosa berlinese Jennifer Allen, nel re-enactment il pubblico diviene un testimone, ai cui occhi "l'evento originale diventa storico assumendo una dimensione temporale, e afferma il suo statuto di storia apparendo come un evento discreto, con una durata finita. In altre parole, è il re-enactment che fa dell'evento un'origine, dandogli una definizione e un'identità che esso poteva anche non aver avuto." In questa aspirazione del re-enactment a trasformare un passato caotico, una continuità informe, in un'esperienza discreta e definita, che solo con la ripetizione e la rilettura acquista un senso possibile, la storia non ha però un carattere normativo e chiuso: essa appare al contrario, come già in Benjamin, come un campo di possibilità, in cui non solo il futuro, ma anche il passato è costantemente riscritto.

Ma il re-enactment (e qui sta la sua pertinenza e la sua affinità con la cultura digitale, anche quando non fa un uso esplicito di mezzi digitali) rivela anche un carattere fortemente linguistico, o meglio meta-linguistico. Traducendo eventi storici, culturali, artistici da un contesto a un altro, da un mezzo a un altro (i re-enactment sono quasi sempre anche "ri-mediazioni" nel senso di Bolter e Gruisin), questa particolare forma di espressione riporta il linguaggio a una sorta di grado zero, ne sottolinea fortemente il carattere di potenzialità comunicativa: il re-enactment è insomma una specie di "enunciato performativo", in cui più che il contenuto ha rilievo il fatto stesso di enunciare, la capacità del linguaggio di ordinare ed esprimere azioni relazionali.

---

www.01001011101011 01.org

www.mnsi.net/pwatkins/

www.en.wikipedia.org/wiki/Pierre_Huyghe

http://www.milgramreenactment.org/

http://www.hartware-projekte.de/frameset.htm
www.aksioma.org

www.reakt.org/

# Do It Yourself. Dal Punk Al Web 2.0

Giulia Simi

Che la società dei consumi, con i suoi lunghi tentacoli fatti di marketing, comunicazione e advertising, abbia spesso inghiottito pratiche controverse e rivoluzionarie, nate ai propri margini e risputandole fuori anni dopo come *very cool attitudes,* non è una novità.

Basti pensare alle numerose pubblicità che in questi anni presentano uomini e donne dalla dubbia e sfuggente sessualità, coprendoli di un alone di fascino, mistero, attrazione, erotismo. Chissà cosa penserebbe **Urs Lüthi** , controverso protagonista del travestitismo nell'arte performativa degli anni Settanta, sapendo che trent'anni dopo avrebbe potuto passare decine di volte al giorno in televisione con uno sguardo languido e un bel cocktail in mano. Si sa, la società cambia, i costumi evolvono e il marketing attende solo il momento giusto per sfoderare le sue armi migliori: avanzi di rivoluzioni artistiche e sociali *ricondizionate*, ovvero svuotate della loro carica sovversiva e rese semplicemente, innocuamente, *"trendy mood".*

E' successo così che il web 2.0 ha riscoperto e portato alla ribalta il "Do it yourself" dalle origini punk. *Hey user, why don't you do it yourself your web pages, your blog, your community, your web life?* Non male come idea. La voglia di creatività, di personalizzazione e di individualismo è ormai lo psicomotore dei nostri tempi. Desiderio di emergere, paura di sparire nella massa.

E' così nella vita (cosiddetta) reale, rimane così anche in quella virtuale. E allora perché avere una pagina web come tutti gli altri se posso permettermi, senza sforzo aggiuntivo, di averne una creata e inventata da me, aggiungendo al risultato il divertimento della costruzione, e rinnovando quindi la mai sopita *sindrome da mattoncini Lego*? Lo hanno capito bene le aziende web 2.0 , che sulla personalizzazione degli spazi virtuali e la (presunta) libertà degli utenti-autori stanno puntando molto, anzi moltissimo.

Inutile elencare numerosi ed evidenti esempi che sono sotto gli occhi di tutti: da Flickr a Myspace , da Youtube a Facebook , fino ad arrivare alle ultime invenzioni come Ning , sorta di meta social network che offre agli utenti la possibilità di inventare, creare e gestire community ad hoc. Una corsa sfrenata alla conquista dell'utente che si gioca tutta sul richiamo alla libertà e all'autonomia. Ecco che Netvibes , aggregatore da oltre 10 milioni di utenti unici mensili, lancia il suo DIY universe , progetto ad alto tasso di personalizzazione. L'utente crea, gestisce, controlla. Si potrebbe dire: è libero. Ma fermandosi un attimo e cercando di andare al fondo di queste pubblicizzatissime pratiche di presunta autonomia, scopriamo il grande inghippo:: la mancanza di controllo e potere sugli strumenti di creazione, in questo caso il codice di architettura e di sviluppo.

Ovvero, prendo il *do it yourself* e ne aspiro via la vera carica sovversiva: la realizzazione e il controllo degli strumenti. Nel punk significava liberarsi dalle major ( *Do it yourself not EMI* ), in questo caso potrebbe significare uscire dalla scia dei grandi monopoli come il classico Google-Yahoo. Ma il *Do it yourself* della Google generation è un burattino senza fili.

E allora ben venga il web 2.0 , con i suoi strumenti di fascino e seduzione, la sua capacità di farci sentire tutti web designer e artisti della rete (un po' di autostima, seppur falsa, non guasta mai di questi tempi), ma anche scrittori, filmaker, fotografi e quant'altro. Basta ricordare, tra un blog e una tag cloud, che la libertà non la regala nessuno e che il DIY è molto più che un widget o una pagina web da personalizzare.

Scoprire nuovi linguaggi e nuove

forme e spazi di espressione, questo è il faticoso, difficile ma autentico DIY. Non scorre tra le morbide, patinate, luminose pagine web 2.0 da 100 milioni di utenti mensili, ma tra i network meno popolati e meno accattivanti di artisti , attivisti , hacktivisti. Tra un invito su Facebook e un commento su **MySpace** ricordiamoci di buttarci un occhio. Il web 3.0 potrebbe partire da lì.

# Tecnologia Ludica. Hacker Space Festival

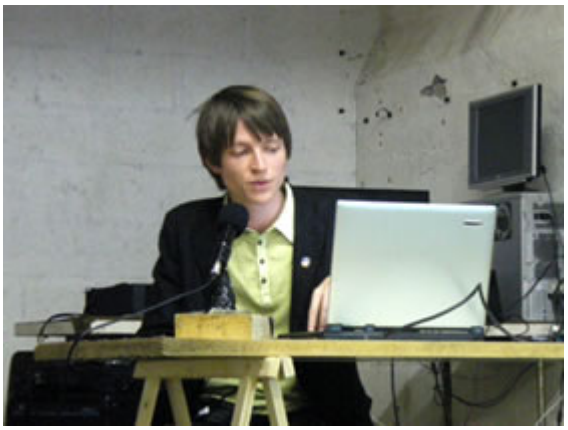
Clemente Pestelli

Come apparirebbe oggi la rete senza gli hackers? Cosa sarebbero i computer oggi senza l'apporto del free software e dell'open source? Quali sono le aree di convergenza tra le pratiche artistiche e la sperimentazione tecnologica?

Queste solo alcune delle domande con cui si presenta al pubblico il primo Hacker Space Festival, ambiziosa variazione sul tema degli hackmeeting nostrani e di altri importanti eventi europei come il CCC Camp (Chaos Computer Club)

L'Hacker Space Festival 2008 si è tenuto presso il /tmp/lab di Parigi, dal 16 al 22 Giugno, e si è da subito posto l'ambizioso traguardo di riunire persone provenienti dai più disparati backgrounds culturali e tecnologici per creare una rete di condivisione tra le varie esperienze dei vari hacklabs europei.

Particolare merito dell'iniziativa è quello di aver insistito sulla dimensione sociale e ludica delle nuove tecnologie, allontanando la figura dell'hacker non solo dagli stereotipi del criminale impegnato a penetrare illegalmente sistemi informatici, ma anche dallo stereotipo del nerd dedito ad autocompiaciute operazioni sull'hardware/software fini a se stesse.



Se infatti la realtà è sempre più pervasa di dispositivi in grado di alterare e riconfigurare l'agire quotidiano di ogni individuo, il concetto di hacking viene ricondotto dagli organizzatori al suo significato

originario di "utilizzo creativo della tecnologia", nell'ottica di presentare, sviluppare e condividere, per dirla con Deleuze e Guattari, un ampio ventaglio di pratiche trasversali di resistenza attiva al presente.

Non a caso, a fianco dei temi tradizionali del mondo hacker, come la diffusione di software libero, la protezione della privacy e la critica al diritto d'autore, il festival presenta numerosi interventi e workshops inerenti l'approccio ludico alla tecnologia, come ad esempio un prototipo di organetto a patate per deliranti performance musicali (l'Orgue à Patates dei k. Rockshire – http://www.youtube.com/watch?v=79MRgbWyaqA) o come un software per la trasformazione di un telecomando Wii in un pratico e comodo vibromassaggiatore.

Ma le sorprese non finiscono qui. La ludicità si mescola volentieri con l'approccio politico del detournamento delle tecnologie di controllo. Il Consumer B Gone ( http://www.tmplab.org/2008/06/18/consumer-b-gone – http://www.youtube.com/watch?v=dPQ6yPr4Ueg), in omaggio al noto TV B Gone – un telecomando con il solo pulsante di spengimento, è un metodo virale per bloccare le ruote di un carrello della spesa, rendendolo quindi inutilizzabile (in pieno spirito anticonsumista), semplicemente emulando il segnale di una antenna remota mediante suoneria musicale di un comune cellulare.

Altro ambito di interesse è quello delle intersezoni e delle convergenze tra hacking e pratiche artistiche: la performance dal titolo esplicito "/bootlog – a metaphysical sexual expeirence" indaga le relazioni corpo/macchina a partire dalle pulsioni erotiche mentre il !Mediengruppe Binik ripropone il suo "Opera Calling" ( http://www.opera-calling.com/about ) un intelligente hack per redistribuire telefonicamente i conenuti di uno spettacolo d'Opera e per aprirne gli spazi chiusi allo spazio pubblico.

Per quanto riguarda la politica e le forme di controllo è emblematico ed interessante la conferenza "What is Terrorism?" della giornalista Anne Roth (http://annalist.noblogs.org) in cui ripropone la controversa vicenda del marito Andrej Holm, arrestato con l'accusa di coinvolgimento in organizzazioni terroristiche a causa di una serie di incredibili coincidenze come ad esempio l'aver fatto ricerche su un motore di ricerca con parole sospette o il non avere una email codificata con il criterio tradizionale nome.cognome@dominio.

In definitiva l'Hacker Space Festival amplia ed arricchisce il panorama europeo degli eventi dedicati al confronto e alla condivisione delle pratiche hacking di ogni genere, nella speranza che col tempo si possa davvero rafforzare una rete in grado di mettere relazione pratiche e scenari di ogni singola realtà nazionale.

---

www.hackerspace.net

# Brumaria, Editoria Militante

Lucrezia Cippitelli

Brumaria è una rivista semestrale fondata a Madrid nel 2002. E' un progetto d'artista, un progetto editoriale militante che riflette sul fertile terreno di confine tra pratiche artistiche, sociali e politiche con uno sguardo engagé forse old fashioned, che però in tempi di relativismo culturale e politico post-post, fa davvero il suo grande effetto.

Basta leggere la tagline del periodico per sentirsi trasportati indietro di qualche decennio: 'ha per fine la messa in circolazione di materiali teorici/pratici relativi alle idee artistiche ed estetiche e la loro relazione con le strutture sociali e politiche a cui fanno riferimento». In dieci pubblicazioni, Brumaria ha parlato di globalizzazione, spettacolarizzazione dell'informazione, net art e pratiche artistiche legate al networking, arte e rivoluzione, arte e 'immaginazione politica radicale», video arte, chainworkers, Avanguardia. Dopo 3 primi numeri di carattere più generale, Brumaria ha iniziato a pubblicare edizioni tematiche, ognuna delle quali focalizzata su un argomento specifico e curata da un editor specifico.

Soprattutto, Brumaria ha dato spazio e voce a teorici, critici, sociologi ed artisti non solo europei e di lingua spagnola, ma anche provenienti da diversi paesi dell'America Latina. Quasi un unicum in un contesto in cui i teorici postcoloniali hanno trovato spazio editoriale, dagli anni Novanta, solamente dell'ambito più istituzionale dell'Arte con la A maiuscola (si pensi a progetti come "Third text" o "Atlantica") oppure sono stati totalmente ignorati nel contesto a noi più vicino di media, attivismo, mailing list, che da sempre sono contenitori di pratiche e ricerche, per quanto sperimentali, eurocentriche o Usa-centriche con sporadiche e disorganizzate incursioni in terreni extra-occidentali.

Il numero 10 del magazine, uscito qualche settimana fa, è intitolato "video en Latinoamérica. Una historia critica" ed è stato curato da Laura Baigorri, docente di Video e curatrice di media art e net art attiva a Barcellona. La pubblicazione è un'indagine al limite tra la ricerca accademica e la scrittura creativa sulla videoarte in America latina, e raccoglie i testi di artisti, curatori, teorici e scrittori provenienti da un diverso stato del continente latinoamericano e che aprono una porta sulla storia della videoarte nel proprio rispettivo paese.

Argentina, Messico, Venezuela, Cuba, Centroamerica, Ecuador Perù, Brasile, Bolivia, la diaspora negli Stati Uniti. Ogni saggio ricostruisce le file di un contesto di sperimentazione in bilico tra cinema, video, documentazione e media, che data dagli anni Sessanta ed arriva fino alle pratiche più contemporanee.

Come spiega la stessa Baigorri nel testo introduttivo, l'America latina è stata ampiamente dimenticata dalla storiografia europea e del Nord America, soprattutto per quanto riguarda la storia del Video e di sperimentazioni del Secondo dopoguerra. Esistono diverse storie parziali scritte in maniera militante nei diversi Paesi latini, ma manca una vera e propria riflessione generale che faccia un punto della situazione e di fatto legittimi una storia che è parallela, e non certo una copia delle ricerca europee o statunitensi fatta in versione rumba/salsa/cha cha cha dai fratelli più poveri e sfortunati.

La storia si presenta quindi totalmente informe, disorganica, vasta, scritta probabilmente in maniera parziale da autori che sono allo stesso tempo producers, autori, sperimentatori ed hanno vissuto essi stessi parte della storia. Ma proprio questa ampiezza e questa ricerca, non di dare una linea astratta e univoca ma piuttosto

ramificata, diversificata, disomogenea, fa di questo lavoro un reale tentativo di costruire un realistico panorama di divergenze concettuali e peculiarità dei processi creativi del continente.

Del resto pensare di poter costruire una sinossi che riveli uno spirito unico "latino" è una candida utopia di noi occidentali, che spesso pensiamo di poter fare la stessa cosa con i continenti un po' esotici, come anche l'Africa o l'Asia. Del resto, non è altrettanto naif cercare di dare una definizione che accomuni tutte le diverse storie e culture dell'Europa?

Proprio questa volontà di non auto-ghettizzarsi fa si che il lavoro giochi sulla "diversità" del video latinoamericano rispetto a quello occidentale. Di fatto, le storie narrate da Rodrigo Alonso, Graciela Taquini, Lucas Bambozzi, Raul Moarquech Ferrera Balanquet, Fernando Llanos, José Calros Marategui e compagnia mostrano proprio che l'unicità latina sta nel suo legame con l'Europa e con gli Stati uniti, nella storia coloniale, nella sua storia postcoloniale segnata dalla violenza sfruttamento e dittature militari imposte da potenze politiche esterne.

Quindi, lontano da cercare un'unicità locale, del resto inesistente, il libro dimostra come in ogni paese dell'America Latina la storia delle pratiche artistiche sia stata segnata dalla consapevolezza costante di ciò che succedeva contemporaneamente nel resto del mondo (sentimento a noi occidentali totalmente sconosciuto) e da una continua ricerca di costruire un network interno e locale che desse voce all'urgenza comunicativa di quel luogo in quel dato momento.

Uno studio comparativo sulla contemporaneità che rimanda sempre dall'interno all'esterno e viceversa, che di fatto è stato realizzato durante tutto il Novecento da artisti ed intellettuali in America Latina e che è stato quindi ripercorso dagli stessi protagonisti della storia della videoarte su cui Brumaria si sofferma. Una tale modalità di concepire il presente, che si focalizza sempre sul mantenere la coscienza di quello che sta succedendo sul territorio e di quello che succede nel contesto più ampio del mondo, come vediamo, è di fatto innato nella cultura dell'America Latina ed è arrivato solo da pochi anni nelle accademie o spazi di ricerca europei e nord americani come forma di avanguardia teorica nel modo di riconcepire e rinarrare la storia della modernità.

Chiude il libro una ricchissima e preziosissima ricerca bibliografia e web, immancabile strumento per scoprire qualcosa di più su nomi, mostre, movimenti, spazi.

Da non dimenticare "Iberoamerica Act", mailing list latinoamericana di dibattito su arte e media, di fatto spazio attorno a cui si sono costruite le relazioni tra numerosi dei contributors di questo lavoro.

---

www.brumaria.net/erzio/publicacion/10.html

# The Artist As Artwork In Virtual World – Parte 1

Domenico Quaranta

Negli ultimi anni, si è assistito a un crescente sviluppo dell'attività artistica interna ai mondi virtuali. Nati prevalentemente come arene di gioco (MMORPG) [1] o come luoghi di scambio comunicativo (chat, MOO, etc…) [2], i mondi virtuali hanno, nel corso della loro storia, ospitato l'arte come vicenda liminare, periferica, spesso mal tollerata quando non apertamente osteggiata dagli altri utenti.

Questa liminarità dipendeva non solo dal fatto che la missione di questi mondi era un'altra, ma anche e soprattutto dal fatto che mancavano, al loro interno, tanto gli strumenti necessari allo sviluppo di una pratica artistica autoctona, quanto una comunità di riferimento. Non a caso, la pratica artistica interna ai mondi virtuali ha adottato, come linguaggio privilegiato, quello della performance: eventi estemporanei, spesso destinati a non lasciare traccia alcuna in questi mondi (pur definiti "persistenti"), e in grado di appropriarsi dei pochi meccanismi di interazione a disposizione del giocatore allo scopo di produrre significato.

L'unico caso a me noto di intervento "costruttivo" di un artista sull'architettura di un mondo virtuale risale al 1997, e si deve a un noto artista concettuale: Lawrence Weiner. Contattato da ada'web per lo sviluppo di un progetto in Rete, Weiner decide di concentrarsi sull'idea di Internet come spazio pubblico, luogo di scambio e di interazione, da riprogettare e invadere con i propri celeberrimi "statements", replicando nello spazio virtuale il suo modo peculiare di utilizzare lo spazio fisico della galleria e del museo. Lo staff di ada'web, una *new media venture* lanciata tre anni prima dal curatore Benjamin Weil, decide di lavorare con Palace, un ambiente di chat tridimensionale che sembra, nei secondi anni Novanta, destinato a un sicuro successo. Palace offre ai suoi utenti la possibilità di dare vita a

"palazzi" a tema, che possono essere disegnati e arredati di conseguenza. In collaborazione con ada'web, e in contemporanea alla sua personale da Leo Castelli ( *then, now & then* , 15 febbraio 15 marzo 1997), Weiner lancia *Homeport* , un "palazzo" che replica nello spazio virtuale di Palace il cubo bianco della galleria, rivestito di simboli e scritte. Gli utenti del programma possono servirsi di questo ambiente come di un qualsiasi spazio pubblico in cui riunirsi e chiacchierare.

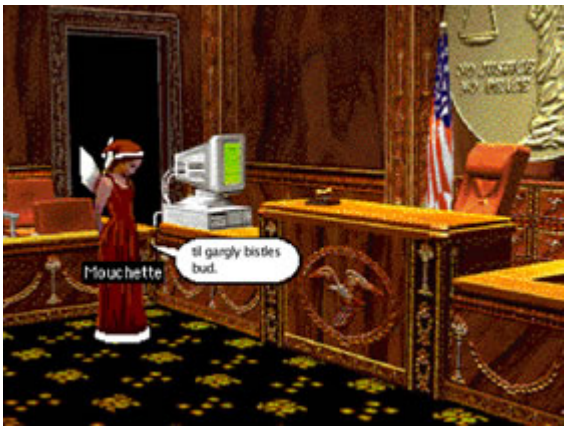
Virtual Performances

Palace esiste ancora, ma *Homeport* non è più accessibile. Ma è soprattutto l'idea di coinvolgere gli artisti nella progettazione di un mondo virtuale a non aver avuto, per diversi anni, alcun seguito. Dopo *Homeport* , che ha voluto lasciare il proprio segno sulle pareti sintetiche di un mondo virtuale, ha dovuto farlo illegalmente. Nel 2002, l 'artista e curatrice americana Anne-Marie Schleiner coordina un manipolo di artisti ( Brody Condon e Joan Leandre ) nello sviluppo del progetto *Vivaci Strike* *Counter Strike* , un hacking del popolare sparatutto online *spray* (1999) [3].

I tre sviluppano degli pacifisti che qualunque giocatore può installare nella propria versione del gioco e poi disseminare sui muri, tra una sparatoria e l'altra. Chiunque può contribuire al progetto, proponendo nuovi graffiti, utilizzando quelli esistenti e documentando le proprie incursioni all'interno di *Counter-Strike* . Appassionati videgiocatori, i tre autori riflettono, nei giorni in cui George W. Bush sta lanciando la sua guerra contro il terrorismo, sul limite tra violenza simulata e violenza reale e sull'utilizzo propagandistico dei videogame. Se la realtà entra nei videogame, i videogame possono diventare luoghi di dibattito politico: un'idea che non sembra tuttavia trovare seguito nei giocatori di *Counter-Strike* , che accusano il nostro commando di artisti di replicare facili accuse nei confronti del mondo dei videogiochi, senza aver capito nulla della natura del videogiocare.

Anche l'americano Joseph Delappe ha tentato, in diverse occasioni, di importare il dibattito politico nei mondi virtuali. A partire dal 2001, Delappe ha organizzato diverse performance all'interno dei videogame online, trattati come luoghi pubblici in cui rivolgersi a un pubblico generico, non strettamente artistico. Delappe si serve per lo più della chat testuale interna alla macchina di gioco per sabotare i meccanismi di gioco stessi, introducendo altre problematiche, altri temi, altre narrazioni.

War Poetry, ad esempio, consiste nel proporre negli sparatutto online i testi poetici di diversi reduci di guerra, attraverso veri e propri recital; in Quake / Friends (2003) è Quake III Arena a trasformarsi nel set di una puntata della celebre serie televisiva Friends; mentre The Great Debates (2004) l'ha visto riproporre in diversi ambienti di gioco (da Battlefield Vietnam a The Sims Online) i 3 celebri confronti televisivi tra John Kerry e George Bush, allora candidati alle presidenziali; e in dead-in-iraq (dal 2006) si è introdotto in America's Army (il gioco online sviluppato dal Pentagono con scopi espliciti di propaganda e reclutamento) per snocciolare di fronte ai giocatori i nomi dei soldati morti in Iraq dall'inizio della guerra ad oggi. Quasi mai è riuscito a completare l'elenco: gli altri giocatori l'hanno ammazzato prima della fine della performance.




Se Delappe è riuscito, in certi casi, a stimolare un dibattito politico genuino anche negli sparatutto online, è soprattutto negli ambienti di chat e nei MMOG privi di connotazioni ludiche che diventa possibile sviluppare una progettualità artistica in maniera più costruttiva. Mouchette , il celeberrimo personaggio virtuale comparso in rete verso la metà degli anni Novanta, ha interpretato se stessa, e i temi sollevati dal progetto (la sensualità, la morte e il destino

della sessualità in un contesto immateriale) tanto nella sua chat room testuale quanto in alcuni ambienti grafici.

Nel 2004, Katherine Isbister e Rainey Straus hanno lanciato il progetto SimGallery, che di volta in volta replica in The Sims Online lo spazio espositivo in cui viene proposto il progetto. L'intenzione era quella di sondare gli effetti dell'incontro/scontro tra cultura alta e gaming culture, ma anche di esplorare le caratteristiche estetiche dei mondi virtuali, e capire quale può essere il destino dell'arte nei mondi virtuali. Il progetto era innovativo perché, da un lato, sfruttava la possibilità (offerta dalla piattaforma utilizzata) di manipolare liberamente oggetti ed ambienti, e dall'altro perché prendeva atto dell'esistenza, in The Sims Online, di una crescente comunità di artisti o di appassionati d'arte. Tuttavia, nonostante le artiste abbiamo fatto circolare un "call for entries", il progetto non è mai evoluto in una vera "galleria d'arte".

Né, del resto, The Sims Online è mai veramente diventata una vera piattaforma di sperimentazione artistica, come invece diventerà, di lì a poco, Second Life.

Virtual Worlds as Art Worlds

Second Life (d'ora in poi, SL) nasce nel 2003 per iniziativa di una (allora) piccola e visionaria azienda californiana, che prende il nome dalla via in cui risiede: Linden Lab. Il suo successo come environment artistico potrebbe essere spiegato in vari modi, ma credo che due sentieri siano particolarmente produttivi. Il primo è quello evidenziato da Matteo Bittanti in apertura alla sua introduzione a *Second Life* , di Mario Gerosa (2007) [4]: "Second Life si colloca al crocevia tra eterogenee pratiche e fenomeni di natura tecno-sociale: realtà virtuale, *open source* , *creative commons* , Web 2.0 e MMOG."

Second Life ha molto in comune con gli ambienti di gioco online, ma non è un gioco. Come molte piattaforme Web 2.0, affianca pratiche comunitarie, tool creativi e strumenti di condivisione. Si regge interamente sull'apporto creativo dei suoi utenti, ma glielo riconosce in termini di proprietà intellettuale. Dà vita a una società meritocratica la cui aristocrazia è costituita da chi riesce a stupire gli altri in termini di qualità del proprio lavoro (i regnanti, ovviamente, restano sempre loro, i *Linden* ). Applica alcune fondamentali caratteristiche della Rete agli ambienti 3D, e molti vedono in essa il primo abbozzo del Web 3D a lungo sognato. "È meglio di Microsoft Office", ha detto un giorno un artista. "Qui almeno hai un corpo…"

Il secondo sentiero è quello suggerito da Philip Rosedale, il padre di Second Life, in un'intervista rilasciata di recente a David Kushner [5]. In essa, Rosedale spiega come l'intuizione definitiva di Second Life sia stata prodotta dalla sua partecipazione a Burning Man, un festival di arti performative che si tiene ogni anno nel Black Rock Desert del Nevada. Rosedale vi individua un "costrutto sociale magico" che cerca di riproporre nel suo mondo virtuale: "L'atmosfera della manifestazione favorisce un'apertura mentale senza precedenti… Burning Man è meravigliosamente privo di senso… L'unico requisito necessario è non avere alcuna ragione valida per trovarsi in quel luogo, in quel momento. Ciò che stimola il senso di unità profonda è l'ostilità naturale del deserto, la constatazione che basta davvero poco per morire. Di notte la

temperatura scende drasticamente, il vento soffia furioso. La comunità nasce come risposta alla necessità di proteggersi in un ambiente aspro. Anche Second Life è un luogo diverso, difficile, intimidente. Non a caso, chi ci entra è guidato dal desiderio di aiutarsi reciprocamente, sin dall'inizio… Burning Man è Second Life."

Su questi presupposti, Second Life fa di quella che negli altri ambienti virtuali era una semplice, la sua risorsa principale. Second Life non è solo un mondo virtuale: è un "mondo dell'arte", nel senso definito da Howard Becker : "tutte quelle persone la cui attività è necessaria alla produzione delle opere che quel mondo, e forse anche altri, definiscono arte. I membri del mondo dell'arte coordinano le attività attraverso le quali l'opera viene prodotta, facendo riferimento a una serie di concetti convenzionali incarnati dalla pratica comune da altri artefatti di riferimento."

In Second Life, l'arte viene prodotta, esposta, commentata, venduta e collezionata. Esiste in vari generi e in varie declinazioni possibili, ed entra in contatto con altre comunità e altri sistemi di senso: l'architettura, il design, la progettazione di avatar. Esiste un'arte finalizzata all'arredamento e un'arte di ricerca. La performance, in quest'ambito, rimane il genere principale: anche perché, oltre alla performance "pura", in un mondo virtuale qualsiasi operazione artistica si carica di una valenza performativa – le sculture sono animate o contengono animazioni, mentre architetture e installazioni sono spesso ambienti sensibili, multimediali, che devono essere esplorati attivamente dall'utente.

NOTE:

[1]Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game. Il termine "identifica un gioco di ruolo per computer che viene svolto tramite internet contemporaneamente da più persone. Migliaia di giocatori possono interagire interpretando personaggi che si evolvono insieme al mondo persistente che li circonda ed in cui vivono." Da *Wikipedia* , http://it.wikipedia.org/wiki/MMORPG

[2] “MOO (MUD Object Oriented) è un sofisticato programma informatico che permette a più utenti di collegarsi via Internet ad un ambiente condiviso (che contiene stanze ed altri oggetti) e di interagire fra loro e con l’ambiente in sincrono.” Da *Wikipedia* , http://it.wikipedia.org/wiki/MUD_Object_Oriented

[3] “Counter-Strike è un popolare videogioco sparatutto in multiplayer, nato dall’idea di due studenti universitari che nel 1998 misero mano al codice del popolare Half-Life. Divenuto in seguito proprietà della Valve Software, il suo attuale successo è dovuto al fatto che venne pubblicato come mod gratuito di Half-Life, ne usa il suo attuale motore grafico, ed è giocabile online.” Da *Wikipedia* , http://it.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike. Il sito ufficiale del gioco è http://www.counter-strike.net/

[4] Mario Gerosa, *Second Life* , Milano, Meltemi 2007, p. 7.

[5] David Kushner, “Second Life: vivere una vita secondaria”, 2007. pubblicato in 2 parti su *Rolling Stone* , luglio / agosto 2007. Reperibile online agli indirizzi http://www.rollingstonemagazine.it/page.php?ID=230 e http://www.rollingstonemagazine.it/page.php?ID=579

[6] In Howard S. Becker, *Outsiders* , Berkeley, University of California Press, 1982., p. 34.

---

LINK:

http://adaweb.walkerart.org/

http://www.thepalace.com/

http://adaweb.walkerart.org/project/homeport/

http://www.opensorcery.net/velvet-strike/

http://www.delappe.net/

http://www.simgallery.net/

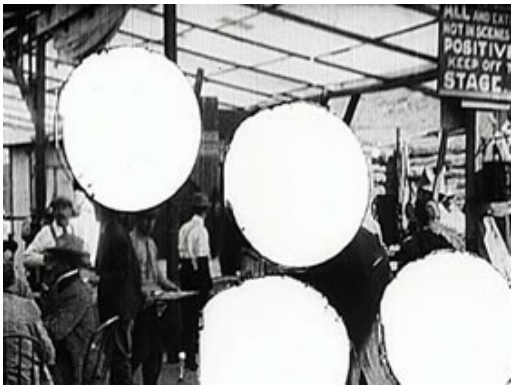
# Sonarcinema 2008. Musica Per Gli Occhi

Alessio Galbiati

Dalle 12 alle 20 per tutti e tre i giorni di durata del Festival, come sempre presso l'Auditorium del Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, ha preso forma per l'undicesima volta (la prima edizione è del 1998) la sezione dedicata alla settima arte del Sonar di Barcellona, il Sonarcinema

Quest'anno, e per la prima volta, gli organizzatori della chermesse hanno voluto utilizzare un tema comune per la totalità degli extra d'un festival che ha da sempre come tratto distintivo quello dell'interdisciplinarietà, un'attitudine ben sintetizzata dalla collocazione della sua parte diurna negli edifici del sopraccitato CCCB e del Museum d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA). Questo tratto comune è stato il cinema. Cinema beyond Cinema il concetto teorico attorno al quale annodare le differenti aree, ovvero SonarMàtica, Sonarama, Digital Art À La Carte ed ovviamente la rassegna SonarCinema.

Una scelta che ha voluto sancire una riappacificazione che in questi ultimi tempi si sta affermando come un'avvenuta metabolizzazione dei profondi legami che uniscono l'arte digitale ed il cinema delle origini, o più in generale con la preistoria delle immagini in movimento. Una scelta che mira ad interrogare il presente per comprendere il futuro attraverso la consapevolezza del fatto che ciò è rimesso in discussione dalla rivoluzione dei media digitali possiede il medesimo statuto ontologico del susseguirsi di stimolazioni visive sulla retina, lo stesso limite incontrato dalla lanterna magica e dagli "spettatori" dei nickelodeon d'inizio secolo, magari proprio quelli del bellissimo pezzo esposto per i corridoi di SonarMàtica.



SonarCinema è forse prima d'ogni altra cosa un'oasi di fresco e tranquillità dove ristorare il corpo dal serrato ed estenuante programma del maga-festival catalano. Dopo qualche anno di frequentazione sento l'esigenza di spendere attorno a questa banale constatazione due parole per descrivere, a coloro i quali non vi sono ancora passati, questa originale modalità di fruizione dell'immagine in movimento che ha il notevole merito di porre la visione della riproduzione d'immagini ai margini d'un contesto assai più ricco.

Bastano pochi minuti seduti nella freschissima sala per ricordarsi che all'esterno di essa tutto un mondo di suoni ed altre immagini scorre veloce, si ha la netta sensazione d'essere circondati da musica che infatti filtra dalle pareti restituendo la propria eco. È in questa marginalità eccezionale d'oasi cinematica che Andrew Davies, curatore della sezione, gioca con il Sonar proponendo una rassegna polimorfica di materiale eterogeneo composta da 14 distinte selezioni per un totale di 58 opere mostrate e di 48 registi coinvolti. Durata complessiva: 585 minuti, qualcosa meno di dieci ore!.

Durante le tre giornate il calendario delle proiezioni ha offerto ad ogni opera la possibilità d'essere vista due volte entro una logica assai democratica di visibilità d'ogni singolarità. Una rassegna polimorfica di materiale eterogeneo legato da un tema comune che quest'anno porta il nome di CineMaterial, ovvero la manipolazione di materiale pre-esistente attraverso la pratica del montaggio. Davies, che sentiremo per il prossimo numero di DigiMag, si ritaglia fra l'eterogeneità della propria curatela una micro-rassegn--manifesto (omonima) composta da tre lavori che possono essere considerate come veri e propri paradigmi dei motivi che hanno dato corpo a questa undicesima edizione di SonarCinema. Il resto è caos organizzato sottoforma di menu che da una parte risponde alle esigenze degli organizzatori del festival di dare visibilità a contributi d'un buon numero degli artisti presenti e dall'altra mette in scene la moltitudine d'audiovideo che si sviluppa attorno alla scena elettronica ad ogni latitudine.

Quel che è certo è che pure quest'anno la rassegna cinema curata da Andrew Davies è stata assolutamente ricca di materiali diversi fra loro, forse sbilanciata però un po' troppo nella mostrazione di opere poco conosciute e dunque esponendosi alla critica dell'opinabilità della curatela. Ma in dieci ore di programmazione qualcosa di interessante, anche per i palati più fini, dovrà pur essere stato proiettato.

CineMaterial

Come accennato nell'introduzione Andrew Davies ha curato con particolare attenzione il menù principale di questa edizione del SonarCinema. Cinematerial è una riflessione sul tema della manipolazione e dell'appropriazione di materiale pre-esistente, tema ampiamente rappresentato nelle altre parti di cui si compone questa selezione ma qui portato ad un livello d'esplicita evidenza.

Il lavoro di Norbert Pfaffenbichler, *Mosaik Mécanique* (9'30", 2007), è una manipolazione-scomposizione d'un classico della Keystone del 1914 ( *A Film Johnnie* , diretto da George Nichols) interpretato da Charlie Chaplin e Fatty Arbuckle all'interno d'un reticolo simmetrico composto da 98 immagini ognuna delle quali è una singola sequenza delimitata da tagli di montaggio. La durata complessiva dell'opera è la stessa dell'originale, ciò che viene dilatato è il concetto di sequenza: sono tutte infatti presenti simultaneamente.

*Work, Rest & Play* di Vicki Bennett (People Like Us, 2007) "gioca" invece con la tripartizione dell'immagine, mettendo in scena con una modalità assolutamente originale quelli che potrebbero essere i sogni del bambino che punteggia l'opera all'apertura ed alla chiusura. Bennet articola un messaggio stratificato ed aperto ad una moltitudine di interpretazioni accostando fra loro un gran numero di immagini provenienti da archivi industriali del periodo 40-75 archiviati su due delle più grandi cineteche web quali il Prelinger Archives e l'AV Geeks.

Infine l'opera che più d'ogni altra m'ha colpito: *Kristall*, per la regia di Christoph Girardet e Matthias Müller (Germania/2006, 15 ). Questo pluripremiato cortometraggio è la quintessenza della cinèfilia perché raccoglie un numero davvero sorprendente di sequenze estratte da una serie di film assolutamente celebri del periodo quaranta-sessanta. I soggetti di queste sequenze sono gli attori colti di fronte allo specchio in un gioco di riflessi davvero sorprendente che al di là della bellezza intrinseca e dell'emozionalità sprigionata mette a nudo il ripetersi di tutta una serie di convenzioni tipico del cinema classico. La donna allo specchio che

pensierosa si pettina, l'uomo che rabbioso infrange lo specchio e ancora, la donna che legge una lettera di fronte allo specchio e l'uomo che di soppiatto emerge alle spalle della donna seduta di fronte ad uno specchio; Girardet e Müller montano una sequenza mozzafiato, che rimarrà, una volta afferrata dagli occhi, un ricordo indelebile, pura poesia per immagini. *"Kristall creates a melodrama inside seemingly claustrophobic mirrored cabinets. Like an anonymous viewer, the mirror observes scenes of intimacy. It creates an image within an image, providing a frame for the characters. At the same time it makes them appear disjointed and fragmented. This instrument for self-assurance and narcissistic presentation becomes a powerful opponent that increases the sense of fragility, doubt, and loss twofold." (Christoph Girardet & Matthias Müller)*

---

www.thewire.co.uk/files.php?file=614&action=stream

www.pfaffenbichlerschreiber.org/en/FilmVideo/MOSAIKM%c9CANIQUE

www.german-films.de/app/filmarchive/film_view.php?film_id=1490

What The Future Sounded Like

Regia: Matthew Bate; produttore: Claire Harris; suono: Richard Pilcher (Stereo 5.1 Surround Sound ); animazioni: Greg Holfeld; sequenze super-8: Ian Helliwell; sound design: Pete Best; sound edit: Liam Price; mixer: Peter Smith; post-produzione: Facility The Lab; post-produzione: Meredith Hosking; ricerche d'archivio: Archive Research Claire Harris; immagini d'archivio: Crown Copyright, Film Images, Film Australia ITN Source, Reuters, British Pathe, BBC Motion Gallery, Getty Images, Terry Nation Estate, EMS Archive, Tristram Cary Archive, Peter Zinovieff Archive, Film World, Canberra Times, Yancey e Hawkwind Archives; prodotto in collaborazione con: Australia Film Commision, South Australian Film Corporation, Adelaide Film Festival Investment Fund, Australian Broadcasting Corporation (ABC); formato: HDV e Digital Betacam – 16:9 Widescreen Anamorfico; paese: Australia, anno di produzione: 2007; durata: 27

Questo interessante documentario, molto British dal punto di vista della realizzazione (interviste ed immagini di repertorio sono la struttura portante) racconta le memorie d'uno di quegli istituti di ricerca musicali votati all'elettronica assai meno celebre del GRMC (Groupe de recherches de musique concrète) di Parigi guidato da Pierre Shaeffer, dello studio radiofonico della WDR (Westdeustcher Rundfunk) di Colonia diretto dal trio Beyer, Eimert e Mayer-Eppler (ma è il nome di Stockhausen ad essere il più celebre di questo laboratorio di ricerca), come pure dell'italiano studio di fonologia RAI con sede in corso Sempione a Milano, diretto dai geniali Bruno Maderna e Luciano Berio. Una storia minore che trova in questo breve documentario australiano uno strumento che saprà dimostrarsi negli anni a venire fondamentale alla trasmissione della propria esperienza alle generazioni future. Nato negli anni sessanta dall'esigenza di un gruppo di musicisti d'avanguardia di sperimentare nuove sonorità futuristiche, l' Electronic Music Studios (EMS) è legato ai nomi di due grandi pionieri dell'elettronica quali Tristram Cary (celebre in tutto il mondo per la colonna sonora della mitica serie Doctor Who) e Peter Zinovieff. E' da questi laboratori che nacque uno dei sintetizzatori più

fortunati d'ogni tempo, l'esoterico VCS3 (il vero antagonista del Moog), che venne utilizzato dai più importanti gruppi musicali per più di quarant'anni: da Brian Eno ai Pink Floyd di "The Dark Side of the Moon", fino ad arrivare ad Aphex Twin ed ai Chicken Lips (ma l'elenco potrebbe davvero non finire mai: David Bowie, . *What The Future Sounded* rimette al proprio posto un tassello fondamentale della ricerca musicale del secolo passato, è un ponte fra due epoche, è la storia dei suoni che ci circondano.

---

www.myspace.com/whatthefuturesoundedlike

www.whatthefuturesoundedlike.com

www.ems-synthi.demon.co.uk

www.analogdays.com

Pilgrimage from Scattered Points

Regia, sceneggiatura, montaggio e fotografia: Luke Fowler; produzione: Toby Webster (The Modern Institute); musiche: Carnelius Cardew, The Scratch Orchestra, Thurston Moore; paese: UK; anno di produzione: 2006; durata: 45 .

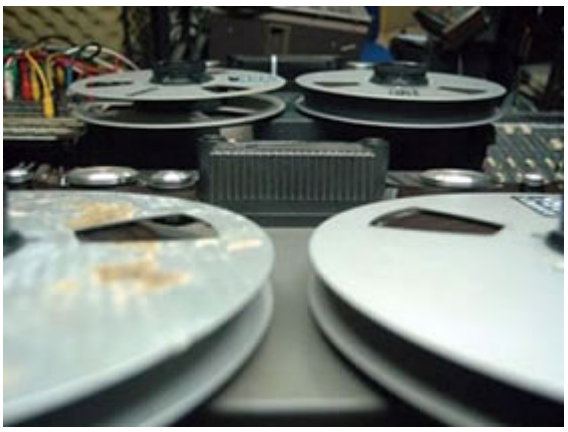
"Pellegrinaggio da punti dispersi" potrebbe essere la bislacca traduzione del titolo del documentario diretto da Luke Fowler presentato al SonarCinema 2008. Nei 45 minuti di durata si ripercorre la storia del musicista avant-gard Cornelius Cardew (1936-1981) e dalla sua *Scratch Orchestra* (fondata nel 1968), un ensamble di musica sperimentale composto da musicisti non professionisti con il fine, tutto politico, di creare una vera e propria liberazione musicale della popolazione. Un progetto utopico di liberazione delle masse, musica per tutti prodotta da chiunque secondo il motto marxista "Silence is therefore the only possible means of communication".

La regia del trentenne di origini scozzesi Luke Fowler è frenetica, caratterizzata da un montaggio davvero incessante che pare perseguire l'idea del dare una forma a-temporale al materiale utilizzato. Una scelta davvero interessante che comporta un monumentale lavoro di

editing e trattamento delle fonti assolutamente originale e ben realizzato. Fowler mixa fra loro immagini d'archivio, contenenti dichiarazioni sempre assai politiche di Cardew (marxismo e maoismo tout court) ad una centellinata campionatura di interviste a suoi collaboratori che ricordano il passato, fra cui Howard Skempton e Michael Parsone, ma lo fa evitando gli stilemi classici del documentario, filtrando tutti i contributi con una vasta gamma di effetti visivi e, come già detto, un montaggio frenetico. Ovviamente buona parte del lavoro è dedicata all'illustrazione di alcune delle performance della *Scratch Orchestra* , ricavate da un documentario della tv pubblica inglese del 1971 Journey To The North Pole (regia di Hanne Boenish) che con la sua gran super-8 si sposa a meraviglie con il gusto per l'immagine "sporca" di Fowler.

Anche se suddiviso in parti/capitoli il documentario in questione non riesce ad essere completamente chiaro allo spettatore. E' come se l'enorme lavoro di documentazione e di ricerca del materiale abbia fatto perdere al regista la lucidità necessaria per restituire allo spettatore con sufficiente chiarezza i fatti documentati. Lo stile stesso, frenetico e incessante, porta l'intera operazione sul versante d'una assoluta incomprensibilità (volendo essere indulgenti si potrebbe parlare di 'complessità'), i fatti raccontati non vengono spiegati con dovizia di particolari tanto da far sembrare il tutto una specie di mockumentary, un finto documentario su d'un qualcosa di plausibile ma completamente inventato. Ma se tutto questo è vero, allora Fowler ha fatto senz'altro un ottimo documentario; alla peggio un superbo mock!

D'assoluto interesse l'invettiva contenuta nell'opera "Stockhausen Serves Imperialism" che, fatto più unico che raro, contesta al compositore tedesco, ma all'avanguardia più in generale tutta una serie di modalità compositive e d'esecuzione che sarebbe forse il caso d'andarsi a riguardare, per togliere dal piedistallo molta della sperimentazione che per la sua complessità intrinseca si è ormai supinamente portati a "consumare" a-criticamente.



Dub Echoes

Regia e sceneggiatura: Bruno Natal; animazioni: Adriano D'Aguiar e Juarez Escosteguy; operatore: Bruno Natal; suono: Lontra Music; montaggio: Daniel Ferro, Julio Adler, Rafael Mellin; musiche: Digitaldubs Sound System; produttore: Bruno Natal; paese: Brasile; anno: 2007; durata: 71 .

Dub Echoes per qualche strano motivo che ignoro mi è particolarmente piaciuto. Saranno i suoni, che poi non immaginavo potessero risultarmi così gradevoli, saranno le belle location, sarà che il voler considerare il dub come l'ombelico del mondo musicale elettronica, perfetto mix (nonché il più duraturo sulla scena della musica campionata) fra vecchio e nuovo, passato e presente. Il Dub diviene una specie di religione, verbo fatto suono, o magari aria da respirare. Il Dub alla fine è tutto, una filosofia vera e propria con la quale appropriarsi di tutto ciò che ci circonda nel modo più libero, democratico e pacifico. Un vento di creatività che dalla Jamaica s'è diffuso in tutto il mondo.

La cosa che più impressiona del lavoro di Nadal è il numero di musicisti, studiosi e altro ancora intervistati in giro per il mondo: 2manydjs, Aba Shanti-I, Adam Freeland, Audio Bullys, Basement Jaxx, Beat Junkies, Bill Laswell, Black Alien, Bullwackie, Bunny Lee, Congo Natty, David Katz, Dennis Bovell, Dj Spooky, Don Letts, Dr. Das, Dreadzone, Dub Pistols, G-Corp, Glyn Bush, Gussie Clarke, Howie B, Kode 9, Lee "Scratch" Perry, Ltj Bukem, Mad Professor, Marcelo Yuka, Mario Caldato Jr., Mutabaruka, Naç,o Zumbi, Peter Kruder, Roots Manuva, Scientist, Sly & Robbie, Steve Barrow, Switch, Thievery Corporation, U-Roy, Victor "Ticklah" Axelrod, Zion Train.

Questa scelta, messa a disposizione da una produzione decisamente accomodante e danarosa, calza a pennello con uno dei messaggi forti contenuti in questo lavoro, l'idea per cui il dub sia diffuso in tutto il mondo diviene dato di fatto, perché è proprio nei quattro angoli del globo che queste persone parlano. Ed il ping-pong è incredibile, si hanno campi e controcampi fra dialoghi di differenti intervistati da una parte all'altra del pianeta. Un tizio afferma che il Dub è libertà a Rio De Janeiro e da Londra un altro chiosa che questa libertà sta nella natura stessa della tecnica utilizzata. Forse il documentario migliore visto in questa edizione del Sonar perché ad una tecnica di ripresa e montaggio piuttosto neutra e ben fatto si somma la scelta d'una tematica decisamente interessante ed assai poco indagata con tanta dovizia di dettagli. Bruno Natal ha realizzato un video didattico sul Dub e la sua eco probabilmente incomincerà a propagarsi nei tempi a venire.

www.dubechoes.com

Part of the Weekend Never Dies

Regia: Saam Farahmand e Soulwax; montaggio: Kurt Augustyns; fotografia: Saam Farahmand; produttori: Sasha Nixon e Grace Bodie; paese: UK, Belgio; data di uscita: 25 agosto 2008; durata: 60 .

Lo scorso anno il SonarCinema ospitò lo strepitoso DVD dei Beastie Boys (Awesome; I Fuckin' Shot That!) in cui 50 telecamere guidate da 50 persone differenti, da 50 punti di vista differenti, hanno registrato l'intera esibizione del trio newyorkese al Madison Square Garden. Quest'anno 1 sola telecamera riprende 120 show dei Soulwax in giro per il pianeta terra. "Part Of The Weekend Never Dies" è in fondo uno di quegli oggetti audiovisivi agiografici che restituiscono tutta l'aura mitica che circonda band musicali di successo. I viaggi, i concerti, i dietro le quinte, gli amici famosi e quelli meno, gli hotel, gli aeroporti, i fans, le groupie...

Veniamo trasportarti per circa un'ora all'interno del Radio Soulwax World Tour, a stretto contatto con i quattro componenti d'una delle band di maggiore successo degli ultimi anni. L'operazione è prodotta dalla Factory Partizan (vero e proprio marchio di qualità) e diretta da Saam Farahmand (con gli stessi Soulwax), autore di videoclip di successo per Klaxons, Hercules & Love Affair e Janet Jackson. Personalmente non amo molto questo tipo di lavori, forse perché non ho un gruppo musicale, né tanto meno mi capita di fare frequentemente tour mondiali, quel che mi lascia maggiormente perplesso è il senso stesso di queste operazioni che non riuscendo nemmeno a raccontare fino in fondo la sostanza della musica suonata mi lasciano l'impressione del prodotto patinato un po' troppo fine a se stesso. Ho citato non a caso il lavoro dei Beastie Boys perché ritengo che in certo qual modo questi due progetti rappresentino due estremi opposti di raccontare l'esibizione live, da una parte la performance è vissuta come evento collettivo in cui lo stesso pubblico è parte attiva, dall'altra il pubblico è solo sfondo intercambiabile (Londra, Parigi, Rio e

Tokyo sembrano un'unica grande metropoli ai piedi delle star) ed oltretutto assai omogeneo per modi di reazione agli stimoli sonori e per look. Oltretutto praticamente tutti i luoghi sono, nell'accezione di Marc Auge, non luoghi desolantemente svuotati d'una propria identità. Le presenze di altri musicisti/dj's famosi (James Murphy, Nancy Whang, Erol Alkan, Tiga, Justice, Busy P, So-Me, Peaches, Kitsuné e Klaxons) sembrano voler aggiungere pepe laddove il piatto risulta insipido. Pur se ottimamente confezionato e di sicuro riscontro fra il pubblico, questo documentario non convince fino in fondo, affascina ma non è mai sincero. Dopo avere seguito i Soulwax in giro per il mondo, alla fine del tour, non capiamo in fondo chi si nasconde dietro questo nome, ogni agiografia presuppone fede altrimenti il trucco si svela da se rischiando il ridicolo.

Presentato in anteprima per il mercato spagnolo, il DVD sarà disponibile a parte dal 25 agosto, per la gioia dei fan che non aspettano altro di poter esporre un nuovo santino merceologico nella propria videoteca.

---

http://www.partoftheweekendneverdies.com

Author's Clips: Choreographies

Come da tradizione anche quest'anno non si è potuto fare a meno d'una selezione di videoclip musicali dell'ultimo anno e mezzo legati fra loro dalla messa in scena di coreografie (concetto applicato a dire il vero in modo assai estensivo). Si passa da vere e proprie coreografie in stile Broadway del video diretto da Douglas Wilson, che con impertinenza gioca con la base ritmica del brano dei Goldfrapp, al meno convenzionale e notevole per tecnica di regia (piano sequenza unico) e per tecnica del ballerino Bill Shannon (affetto dalla nascita da un problema psicomotorio) "Work It Out" diretto da uno dei videomaker più talentuosi in circolazione: Joey Garfield.

Di Douglas Wilson è stato anche presentato il tenebroso video di "What's a Girl to Do?" dei Bat for Lashes, una strana coreografia realizzata sulle due ruote da un gruppo di ragazzi in bmx, aggindati come lupi attorno ad una proto-Cappuccetto Rosso. Il video dei Buraka porta sullo schermo le incredibili evoluzioni di ballerini angolani alle prese con il Kuduro (ma significa "culo duro"?!), mentre "Eddy Fresh" mette in scena una pariodia della cultura hip-hop. Poi il concetto di coerografia si dilata veicolando videoclip come la delizosa piccola orchesta sintetica dei Perish Factory per i Bomb the Bass, oppure l'insolità congèrie antropomorfica dei Subway Lung. Infine è stato inserito anche il video, stravisto e rivisto in ogni dove, della pop(olarissima) "D.A.N.C.E." dei Justice, diretto dal coollissimo duo Jonas & François. Anche quest'anno il Sonar ha voluto omaggiare alcuni degli artisti presenti (Goldfrapp, Justice, Buraka e Kid Acne) con una piccola dose del loro universo audiovideo.

Bat for Lashes – What's a Girl to Do? . Regia di Dougal Wilson . 3

RJD2 – Work It Out . Regia di Joey Garfield. 3 30

Kid Acne – Eddy Fresh . 3

Buraka Som Sistema – Sound of Kuduro . 4

Goldfrapp – Happiness . Regia di Dougal Wilson . 3'30"

Justice – D.A.N.C.E . Regia di Jonas &

François. 3

Trans Am – Tesco vs. Sainsburys . Regia di Subway Lung. 4

Bomb the Bass – Butterfingers . Regia di Perish Factory. 4

Author Clips: Osaka

Dopo aver visto la selezione di videoclip in questione mi sono fatto l'idea che ad Osaka c'è qualcosa nell'aria che non va'. Uno potrebbe aspettarsi un'incredibile uso delle tecnologie digitali e invece ti ritrovi di fronte ad immagini, certo digitali certo ultra-manipolate, ma l'estetica non è quella dell'ipertecnologicità. Insomma sembra di assistere a variazioni sul tema dell'estetica del primo Shinya Tsukamoto: post-pos--punk ?! La colonna audio, assai omogenea per sempre piuttosto simile, proviene da alcune delle band e dei personaggi più off della scena musicale della metropoli giapponese.

La parte musicale del Sonar diurno ha ospitato alcuni fra i rappresentanti della scena della città nipponica, il sabato pomeriggio presso il SonarComplex si è prestato alle "dolenti note" di Ove Naxx, Bogulta, al DJ Scotch Egg ed ai Morusa. Destabilizzante!

Zuinosin – Scool Oi . Regia di Catchpulse

Baiyon – Under the Bridge . Regia di Catchpulse

Nanycal – Drumsmemen Father's Song . Regia di Catchpulse

DJ Scotch Egg – Scotch Bach . Regia di Steve Glaisher

Ove Naxx – Donga's Monsta Circus .

Maruosa – Muscle Spark .

Author Clips: Audio Dregs

Audio Dreges Recording è il nome dell'etichetta di Portland fondata da

Eric Mast, ovvero E*Rock: poliedrico artista multidisciplinare che spazia dalla produzione musicale a quella audiovisiva con assoluta disinvoltura. E*Rock realizza videoclip in flash, un software dannatamente popolare sul web ma che in parte fatica ad affermasi al di fuori della rete. Egli produce piccole e deliziose animazioni in sincronia ai suoni accompagnati, un mondo leggero e fantasioso si sprigiona dalla giustapposizione di microsequenze d'immagini in movimento che negli esiti più modesti ricorda molto materiale dilettantesco, ma che nelle opere più fortunate è capace di costruire bellissime iterazioni fra immagini in flash ed attori in carne e ossa. Scelta strana quella di inserire una monografia del genere, che senz'altro non eccelle per qualità ed originalità.

– Cherry (musica: Ratatat).

– Dead Weird Keks (musica: Global Goon)

– Dome TV pt.2 (musica: White Rainbow)

– Geomagnetic Mind Feed (excerpt) (musica: E*Rock)

– I Love Your Music (musica: Tobiah)

– Mind as Master (musica: Sack & E*Rock)

– Native 78 (musica: White Rainbow)

– New Alium (musica: Lucky Dragons)

– SHTML (musica: Yacht)

– Streets (musica: Valet)

– The Physical DJ (musica: E*Rock)

– Uncle David (musica: NeonHunk)

*Clip di artisti della Audio Dreg Rec.*

– O.Lamm – Aerialist . Regia di Mumbleboy

– O.Lamm – Bu-ri-n-gu za-no-i-zu! . Regia di Ian Lynam

– O.Lamm – Genius Boy . Regia di Kumi Kamoto

– WZT Hearts – Discuss Winter . Regia di Mark Brown

– Melodium – Felt Melt . Regia di Torisu Koshiro

---

http://www.audiodregs.com

http://www.e-rock.com

Mort Aux Vaches Ekstra DIEM

Kristian Vester, più comunemente noto come Goodiepal (ma ultimamente ha deciso di farsi chiamare Van Den Gæoudjiparl Dobbelsteen), è considerato uno fra i più influenti ed interessanti artisti emersi della scena elettronica degli ultimi anni. La sua sensibilità, il suo modo di lavorare, ed il suo personalissimo approccio alla composizione sono le principali caratteristiche d'un piccolo-grande genio eccentrico d'origine danese.

Opera strana per genesi (nasce come un ciclo di lezioni tenuto da Goodiepal al Dansk Institut for Elektronisk Musik, poi diviene un libro e per ultimo una registrazione realizzata dalla tv danese d'una di queste lezioni) e per contenuto, un territorio teorico e concettuale assai sdrucciolevole per un critico cinematografico che si inoltra in ambiti solo sporadicamente battuti. Cinquanta minuti di voli pindarici, d'improvvisazione musicale, fatti nella forma della lezione, o se si preferisce, del monologo straripante d'un genio (che forse in un'altra epoca si avrebbe avuto il coraggio di chiamare rivoluzionario).

---

http://ascoltare.webeden.co.uk/#/gaeouija/4524167296

http://www.smallfish.co.uk/shop/release/?cat=GOODIEBOOK

http://www.myspace.com/goodiepal

http://www.musik-kons.dk/diem/goodiepal08.php

In The Name of Kernel: Song of the Iron Bird

Joan Leandre è un artista catalano attivo dell'inizio degli anni novanta che utilizza la manipolazione della virtualità dei videogames, e della loro

estetica, per proporre una visione straniante dei mondi digitali generati dai calcolatori d'ultima generazione. Leandre, conosciuto anche con il nome di Retroyou, pare avere una fissazione speciale per i simulatori di volo. Simulatore di simulatori che sembrano ormai correre spediti verso la duplicazione della realtà.

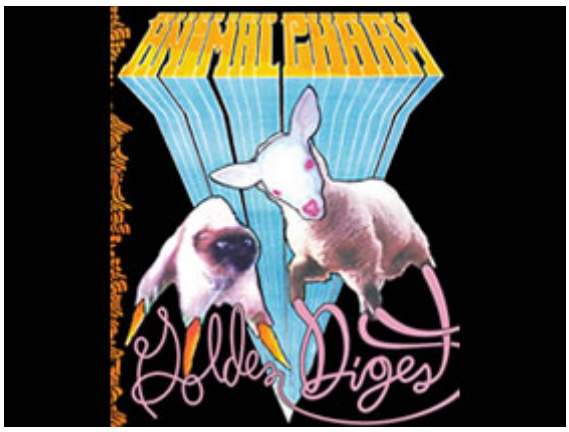
---

http://www.retroyou.org/

---

Animal Charm

Estetica anni ottanta rubata alle tv commerciali, televendite per denti bianchi e roba del genere. E ancora: annientamento d'ogni umanità e conformismo di plastica. Animali selvatici sparsi qua e la (potrebbe piacere a Charlemagne Palestine?!?!): uomini e bestie. Il montaggio è estremamente basilare, taglia e cuci elementare composto da giustapposizioni di senso stralunate. L'audio scorre sopra le immagini senza raccordi di sorta. Animal Charm è lo pseudonimo dietro al quale si celano Jim Fetterley e Rich Bott un duo californiano attivo nella sperimentazione visiva da poco più d'una decade che si caratterizza per un'attitudine dissacrante dell'immaginario pop, lo stile è quello dell'artigianato digitale casalingo, estetica youtube ante litteram. Il bersaglio principale è la cultura di massa propagandata dalle tv commerciali, un bersaglio da parodiare attraverso un montaggio destrutturate che mette in circolo percorsi di senso sapientemente definiti "danteschi" dal curatore.




Queste le opere proposte per una durata complessiva di 40 minuti: *Animal Charm Live. Lightfoot Fever. Street Shapes. Computer Smarts. Brite Tip. Il Mouille. Sunshine Kitty. Hot Mirror.*

– Lightfoot Fever (1'30", 1996). Prendi Jim Bailey che canta il superclassico "Fever", montalo con immagini di animali selvatici, shekera l'audio campionando le varie parti della melodia, alterna un duetto sensuale dell'interprete con una compagna sinuosa ad immagini di quegli stessi animali con qualche compagno della propria specie ed otterrai la stramba miscela allestita per questo breve e fulminante esperimento.

Il video è inserito nella compilation *Animal Charm Videoworks: Volume 1* e nell'antologia *American Psycho(drama): Sigmund Freud vs. Henry Ford* .

– Computer Smarts (1'30", 2002). Se fosse possibile tradurre per immagini il trasferimento d'una memoria enciclopedia d'un calcolatore nel microscopico cervello d'un pappagallo ci si troverebbe di fronte al cortissimo in questione. Il video è inserito nella compilation *Animal Charm Videoworks Volume 3: Computer Smarts.*

– Brite Tip (3'00"). Con tutta una serie di effetti di montaggio che variano dalla tendine alle dissolvenze incrociate in questo video troviamo kule ovianamente giustapposte fra loro immagini che descrivono l'educazione forzata alla quale sono sottoposti, allo stesso modo (?) bambini e cani poliziotto. Come a dire che l'educazione è sempre un poco coatta. Il video è inserito nella compilation *Animal Charm Videoworks Volume 3: Computer Smarts.*

Questi tre titoli, così, tanto per delineare in linea di massima uno stile davvero complesso da raccontare con le parole.

---

www.animalcharm.com/

http://youtube.com/user/therealanimalcharm

www.myspace.com/animalcharm

Soundtrack: Martin Siewert

Bella questa monografia dedicata alle sonorizzazioni del viennese Martin Siewert, una selezione che ha dato modo di vedere alcune opere davvero interessanti di autori provenienti dall'area della mittle europa. Gustav Deutsch, Jan Machacek e, con ben tre opere, Michaella Grill. Cinque lavori che compendiano in maniera chiara le differenti forme delle collaborazioni e le diverse attitudini dei registi proposti, tutti e tre d'assoluto valore sia artistico che tecnico.

– **Film Ist # 9** . Regia: Gustav Deutsch (AUT/2002).

Film Ist è un progetto giunto nel 2002 alla sua seconda parte (capitoli dal 7 a 12), è una serie suddivisa in dodici

capitoli composta al suo interno da una serie variabile di piccoli frammenti di cinema delle origini, recuperati e restaurati dai cinque archivi di pellicole che hanno collaborato alla realizzazione di questo complicato progetto diretto da Gustav Deutsch (uno dei più importanti filmmaker europei viventi). Recuperati e restaurati ma inevitabilmente muti i film vengono accompagnati dalle melodie lunari ed elettriche di Martin Siewert. Il SonarCinema estrae i quattro elementi che compongono il capitolo numero 9, denominato *conquest* , Deutsh vira il colore alla maniera di molto cinema dei primi trent'anni della sua storie e monta fra loro delle micro-narrazioni autonome. La conquista è quella della locomotiva a vapore (9.1), quella del cielo da parte dell'uomo con il dirigibile (9.2), quella della carne sullo spirito, del bianco sul nero, dell'uomo sulla bestia (9.3), e poi la conquista del campo nemico da parte di eserciti che dapprima si affrontano alla baionetta e poi via via in un crescendo bellico giungono a fronteggiarsi con meccanici strumenti da guerra (9.4).

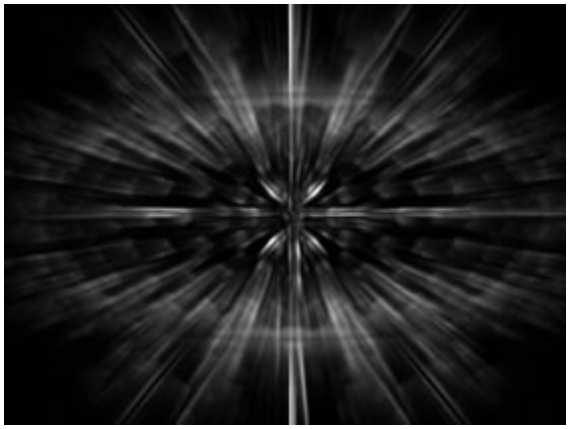
– **Erase Remake** . Regia: Jan Machacek.

– **Hello Again** . Regia: Michaella Grill.

– **Trans** . Regia: Michaella Grill.

– **Cityscapes** . Regia: Michaella Grill.

Scorci urbani d'inizio 900 quasi impercettibili, sporcati da una patina digitale che li rende appena visibili. L'effetto ricercato da Grill sembra puntare alla materializzazione della distanza temporale che ci separa dalla cattura d'una imprecisata città d'inizio secolo.



Kuvaputki

Regia: Edward Quist. Musiche: Pan Sonic. Montaggio Wargula. Durata 35 . 2008.

Il primo lavoro in DVD mai pubblicato dai Pan Sonic, già questo dato fa del lavoro in questione un evento, è il risultato della collaborazione intercorsa fra il duo finlandese e l'artista digitale Edward Quist che ha prodotto per loro una complessa immagine d'un raggio catodico come accompagnamento ai suoni astratti da loro generati in una performance live della quale emergono vaghe immagini

dei due. Ilpo Väisänen and Mika Vainio sono i soli protagonisti di questo interessante esperimento audio che a dispetto di quanto ci si potrebbe immaginare evita il ricorso alla sincronizzazione di suono ed immagine, le due colonne (audio e video) corrono autonome per sviluppo e struttura. Un prodotto assolutamente in linea con lo stile Pan Sonic, essenziale, minimale e molto noise.

Hazmazak

Regia: Edward Quist. Musiche: Del Marquis & Edward Quist. Durata 5 . 2008.

La passione, fissazione, di Edward Quist per la ripresa degli elettroni osservati in un tubo vacuo (il fenomeno fisico che permette la generazione dei raggi catodici) torna anche in questo breve lavoro che illustra una variazione sul tema di quanto espresso nel precedente lavoro.

---

www.embryoroom.com/

In Transit

In transito e di passaggio, ed estensivamente il viaggio e la trasformazione, questo il tema scelto come filo rosso di congiunzione per tre cortometraggi che in modi differenti si misurano con il movimento e la prospettiva.

*Please Stand Back* di Stadtmusik (2007) si rapporta allo spazio architettonico della città considerandolo quale forza motrice dei processi che lo compongono. Lo spazio è letto come una sovrapposizione di immagini fotografiche entro cui muovere il proprio punto di vista e dove la dinamica fra movimento dell'occhio che guarda e la prospettiva che lo contiene assume tratti differenti dal dato reale.

*fourtythousand3hundred20 memories* diretto da AGF e Sue Costabile (2006) ci depista illudendoci d'essere ad un passo dalla sue comprensione

facendoci seguire un viaggio del quale però ben presto ci sfuggono i confini.

*Kaamos Trilogy* di Mia Makela (aka Solu) è una riflessione sulla luce, o la sua assenza. Un viaggio attraverso le tenebre nel freddo del nord della Finlandia. 'Kaamos' è un termine finlandese che descrive i mesi senza sole dell'emisfero nord, quando la luce è una rarità.

---

http://www.sixpackfilm.com/catalogue.php?oid=1613&lang=en

http://www.ondarock.it/recensioni/2006_agf.htm

http://www.solu.org/

# Diba 2008: Cinema E Tecnologia

Barbara Sansone

In una Barcellona ancora restia a fiorire in una agognata primavera, si è svolta, dal 5 al 15 giugno 2008, la quarta edizione del DiBa, festival di cinema digitale di Barcellona.

Lo spirito che anima questo festival è fin dai suoi albori altamente partecipativo: il bello del digitale è la sua democraticità, l'essere a portata di tutti, motivo per cui il cinema non si deve più solo guardare ma si può addirittura fare. E con poco, come insegna Michel Gondry, che ha ispirato la sessione di corti **Home Made** proiettata allo spazio Movistar nell'ambito della sezione **DiBa Club**.

Insomma, le nozze di creatività e tecnologia si sono celebrate in un'intensa kermesse di proiezioni, feste, concerti, concorsi, interventi in diversi spazi della città, sotto l'ala protettrice del colosso Canon. Il digitale, per quanto sempre più presente, non detiene ancora il monopolio del cinema e per questo Montse Martí, Alexis Borràs, Nestor Domènech e Annachiara Sechi (il cuore concettuale e operativo del festival) propongono ogni anno nella sezione DiBa Screen i lungometraggi migliori realizzati in digitale durante l'anno.

In questa edizione, questa sezione era articolata in cinque parti: Competición (dove si sono distinti due film: l'impressionante PVC-1, di Spiros Stathoupoulos , ricostruzione in un unico piano sequenza di un fatto di cronaca avvenuto in Colombia nel 2000 e, per via della sua soggettività e del real-time, capace di sconvolgere

profondamente gli animi e Wellness di Jake Mahaffy , premiato come Miglior Film DiBa Screen 2008), Masters del Universo (che presentava documentari su personaggi con visioni originali del cinema, come David Lynch, Wim Wenders e Michael Moore), Arqueología del vídeo (un omaggio alle prime sperimentazioni elettroniche di Michelangelo Antonioni, Francis Ford Coppola e Jean-Luc Godard), Una ventana al mundo (cinema di denuncia neoralista, qui rappresentato da Brian de Palma, George A. Romero e Eric Nazaria) e una selezione di Corti catalani .

Ma oltre a presentare le migliori produzioni mondiali nell'ambito del digitale, il DiBa è un festival che presta molta attenzione a *quello che verrà dopo*, agli sviluppi che già stanno avendo i nuovi mezzi tecnologici e alle possibilità espressive che aprono.

Per questo, insieme a Telefónica, Apuntolapospo e Ovide, quest'anno si è impegnato nella produzione di un videoclip musicale stereoscopico ("Me tienes contenta" del gruppo Pastora), il primo in Spagna e il secondo nel mondo mai realizzato. Il video è stato presentato nel corso di un'interessante sessione professionale, insieme ai trailer di alcuni dei film che si proietteranno nelle sale nel 2008 e nel 2009. Anche Hollywood, infatti, sta prendendo questa direzione e possiamo tranquillamente immaginare che un giorno non lontano tutto il cinema e addirittura la televisione domestica saranno in 3D e senza richiedere l'uso degli occhiali speciali tuttora necessari. Le ricerche che si stanno già facendo vanno addirittura oltre e puntano a fornire un 3D olografico, che consenta cioè di cambiare il punto di vista spostandosi intorno all'immagine.

Certo, per ora ci sembra che la vita reale non sia "tanto tridimensionale". Ma questo è dovuto da una parte a scelte stilistiche comparabili a quelle che fanno di una normale fotografia un'interpretazione della realtà più che un suo ritratto (e questo è il bello dell'arte!) e in parte alla mancanza di abitudine percettiva dello spettatore, la stessa che non permetteva di riconoscere le prime immagini cinematografiche della storia o che generava il comune "fastidio" di fronte alla limpida immagine dei primi DVD

(ormai non più commentata, mentre finalmente si riconosce come sporca e nebulosa la vecchia immagine dei VHS).

Un altro passo avanti del festival riguarda la sua sezione più importante e amata: il DiBa Express, il concorso di realizzazione di cortometraggi in tempo record basandosi su una parola chiave. Oltre alle normali modalità di partecipazione, che finora escludevano coloro che si trovavano lontano dalla città, quest'anno il festival si è esteso ad aspiranti di tutto il mondo, grazie alla sua modalità online.

La banda larga, PayPal, Kyte.tv e un denso lavoro di promozione a livello mondiale hanno permesso al concorso di aprirsi all'intero globo e promettono future edizioni ancora più ricche. Per maggiori dettagli sul programma di quest'anno, che come sempre ha tenuto conto di videoclip, corti, documentari, crediti, motion graphics e via dicendo, si rimanda al sito web del festival.

---

www.dibafestival.com

www.dibaexpress.com

www.dibaexpressonline.com

# Tre Giorni Di Sonar!

Silvia Bianchi

Tempo di anniversari per il Sonar, manifestazione/evento unico al mondo di musica elettronica e nuovi media, che non ha bisogno di troppe presentazioni e che taglia quest'anno il traguardo delle 15 candeline.

Il festival barcellonese, che negli anni ha assunto lo status di vero e proprio fulcro delle tendenze correnti nel campo di arti elettroniche e dintorni, si riconferma sempre, nonostante i molti critici e detrattori, un evento unico capace di raccogliere al suo interno una molteciplità di offerta in quanto musica, cinema, arti multimediali e molto altro.

Anche in questa ultima edizione le locations prescelte sono quelle dell'accogliente CCCB-Macba, trasformato per l'occasione in un parco concerti nel cuore della città, per la parte diurna del festival e della Fiera Gran Via per la sessione notturna del festival. Arriviamo il mercoledì e nemmeno il tempo di tuffarci nel clima festaiolo che tira in città che già è tempo di Sonar.

Photo by Arianna D'Angelica

Giovedì 19: giornata inaugurale, solitamente molto più vivibile grazie anche a un cartellone leggermente meno allettante rispetto ai giorni successivi, che inizia in modo sornione tanto che ci intratteniamo sotto la fresca tenda del Sonar Dome per buona parte del pomeriggio, assistendo in modo abbastanza distaccato all'esibizione tra jazz, funk e soul degli spagnoli ASSTRIO. Ci spostiamo, e nel palco centrale (Sonar

Village) ascoltiamo le ottime selezioni a base di hip hop futurista di DJ2D2, artista dell'interessante Boom Sound Collective già apprezzato nella scorsa edizione.

Primo appuntamento a cui accorriamo con un certo interesse è il live dei PRAM, nella sala sotterranea del Macba, il Sonar Hall; la band inglese, alle spalle una vastissima discografia tra labels come Too Pure e Domino, appare in ottima forma alle prese con il caratteristico sound che fonde elettronica, jazz, avanguardia e dub amalgamato da una compatta formazione che vede sul palco basso, chitarra, batteria, sinth.

Torniamo all'aperto e ci imbattiamo nella prima sorpresa del festival: BASS CLEF. Ragazzone inglese, che in patria si è guadagnato l'appellativo di "hackney dub master", con il suo live ci rapisce e ci porta nel mondo del dupstep analogico: si presenta infatti armato di trombone, teremin e una serie di strumenti giocattolo tipo fischietti vari. Coinvolgente e rispettoso della matrice giamaicana del genere conquista il pubblico che ricambia il suo entusiasmo: promosso a pieni voti.

Clou della giornata l'esibizione dei PAN SONIC: dai loro live ormai ci si può aspettare di tutto, molto dipende anche dallo stato d'animo dei nostri e in questa occasione Mika Vainio, Ilpo Väisänen confermano di essere tra gli indiscussi padroni dell'elettronica d'avanguardia: tra sferzate rumoriste, come sempre controllate con maestria, e una vena ritmica quasi sempre assente in passato, i due ipnotizzano la sala strapiena dimostrando che la macchina Pan Sonic è viva e vegeta: maestri.

Photo by Arianna D'Angelica

Venerdì 20 : tempo di arrivare che subito ci comunicano la defezione dei KONONO N°1 (pare che non abbiano ottenuto i documenti necessari per lasciare l'Africa in vista del tour europeo): peccato.

La giornata si preannuncia gustosa ed iniziamo dal tendone del Sonar Dome dove si tiene lo show case di un'etichetta storica come la NINJA TUNE. I primi a salire sul palco sono la band THE HEAVY, band che arriva dal south west britannico autrice di una miscela sonora esplosiva a base di funk, blues, garage e rock'n'roll: da

tener d'occhio.

A seguire il dj J MOUNTAIN che scalda il pubblico in vista di uno degli artisti che più attendiamo: DAEDELUS. Il losangelino ripropone il set che abbiamo ascoltato mesi fa in Italia, sorta di dj/live set dove, sempre alle prese con dei controller sembra costruiti appositamente per lui, inserisce sue tracce e tracce altrui (Aphex, Madlib, Portishead..) remixate all'istante in pieno Daedelus style; folla ipnotizzata e felice: magico. Meno esaltante l'altro progetto con cui Daedalus si ripresenta più tardi nel Sonar Dome, in cui sotto il nome di Long Lost si presenta con la moglie Laura Darling, in un incontro psichedelico e melodrammentico che, ottimo in disco, perde un po' nel live essendo sicuramente pià adatto ad uno spazio intimo che non allo spazio del Dome.

Photo by: Valentina Besegher

Ci spostiamo nel palco centrale e assistiamo al live di QUIET VILLAGE, ovvero Matt Edwards (Radioslave/Rekid) e Joel Martin; l'esibizione, forse in un orario improbabile come le 16:45, non lascia il segno, sebbene l'album Silent Movie (!K7) rimanga uno dei più caldi del 2008.

C'è curiosità nell'attesa di assistere al live di KALABRESE e della sua RUMPELZIRKUS ORCHESTRA, visto il successo di critica dell'album uscito nel 2007; attesa ripagata da un concerto a tratti molto divertente in cui il produttore svizzero, nelle improbabili vesti di batterista e show man, alterna momenti di pura disco funk a momenti più electro: giocherellone.

Soprassediamo sul legnoso show del duo electro-rap YO MAJESTY, e arriviamo all'esibizione del talentuoso rapper statunitense JNEIRO JAREL, autore di ottimi album , sotto pseudonimi quali Dr. Who Dat e Shapes Of Broad Minds, sull'etichetta Lex Records. Si presenta al Sonar come SHAPES OF BROAD MINDS, in compagnia di un batterista e di un dj; la sensazione è che, nonostante la validità dialettica del nostro Jneiro e le basi di sicuro effetto, manchi qualcosa dal punto dell'originalità del live: da rivedere.

Photo by: Valentina Besegher

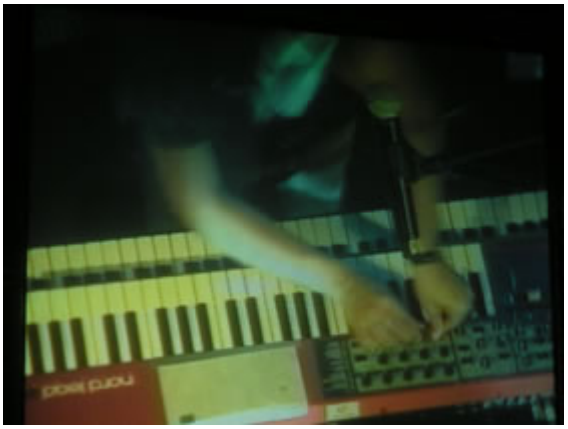
Passiamo di nuovo al Sonar Hall per vedere cosa ci prepara Tara de Long e rimaniamo sorpresi dalla bravura di questa Mc, che domina il palco con grande potenza scenica e rappa con un'energia e uno stile inclassificabile, riuscendo a dar vita ad uno show davvero coinvolgente e divertente: da vedere.

Finiamo nel Sonar Complex dove ci imbattiamo nell'incontro tra due gruppi chiave della scena sperimentale Catalana, quello tra NISEI e ZA. Restiamo rapiti dall'energia ritmica di questo live realizzato in esclusiva per Sonar, in cui 2 batteristi, 3 chitarre e 2 bassi danno vita ad un'esplosione che ci inonda e ci fa battere i piedi: da ripetere.

Giusto il tempo di una doccia che ci catapultiamo nella bolgia della Fiera Gran Via per la prima serata del Sonar by night 2008. Il programma è fitto e dobbiamo fare le corse da uno stage all'altro per seguire le cose che più ci interessano.

Per i più malinconici i MADNESS aprono le danze nell'immensa area del Sonar Club con il loro collaudato sound a base di pop wave ska, ma lasciamo correre senza troppa attenzione.

MARY ANNE HOBBS, indiscussa regina delle notti inglesi con il suo programma "Xperimental" su BBC radio 1, scalda a colpi di dubstep il dance floor del Sonar Lab replicando lo show case della scorsa edizione.



E arriviamo alla prima delusione della serata: DIPLO. Da lui ci aspettavamo un set più eclettico all'insegna dell'incontro tra hip hop, house, break beats e invece il produttore, tra gli altri di M.I.A., rilascia un serratissimo set in 4/4 senza andare troppo per il sottile; la folla sembra comunque gradire.

Ci spostiamo di nuovo nel Sonar Lab e

assistiamo all'ottimo set di SHACKLETON, co-fondatore della label di culto Skull Disco e autore di un dubstep sound intriso di atmosfere oscure, profonde basslines, percussioni afro e forti richiami all'estetica berlinese lato Basic Channel; dopo l'esibizione ci è più chiaro l'interesse di molti produttori techno/minimal oriented, su tutti Ricardo Villalobos, verso questo artista: ipnotico.

Subito dopo è il turno del californiano FLYING LOTUS, forse l'artista che attendiamo con più ansia, in quanto produttore sopraffino già all'opera su etichette come Plug Research e Warp (apprezzatissimo da pubblico e critica l'ultimo lavoro "Los Angeles"); set interessante e coinvolgente, nonostante alcuni problemi tecnici del nostro, tra proprio repertorio e tracce altrui, e quando "entra" "Archangel" di Burial la soddisfazione di tutti i presenti è palese: promessa mantenuta.

Saltiamo a piè pari il dj set di MALA (della crew inglese Digital Mystikz), già apprezzato in altre circostanze, e ci dirigiamo verso il Sonar Park dove sta per iniziare il live di ROISIN MURPHY; alle spalle vari dischi con il progetto Moloko e due ottimi album solisti sotto la supervisione di sua maestà Matthew Herbert. Alla fine risulterà forse la cosa migliore di questo Sonar 2008. In scaletta principalmente pezzi tratti dall'ultimo album "Overpowered", che dal vivo funzionano assai bene grazie all'ottima forma dimostrata sul palco dalla Murphy e dalla sua band che l'accompagna sia nelle digressioni più electro che in quelle più propriamente pop; regina.

Photo by Arianna D'Angelica

Stremati ci accingiamo al palco che ospita il live di BURAKA SOM SISTEMA, next bing from Portugal, che si aggira in territori soca, hardcore hip hop e baile funk; sarà l'ora tarda ma lo show ci lascia perplessi: caciaroni.

Torniamo al Sonar Park dove attendiamo con ansia l'arrivo di Hercules and the Love Affair , freschi di uscita su DFA con il loro successo "Blind". Arriviamo ricolmi di aspettative e curiosi di ascoltare dal vivo i pezzi che da mesi risuonano nelle nostre cuffie. Ci aspetta però un live deludente, sarà l'assenza di

Anthony Hegarty ,che nel disco da il tocco di classe comparendo in tre hit, sarà la mancanza assoluta di quel groove che ci aveva conquistato in un ottima incisione da studio, ma ce ne andiamo tristi e amareggiati.

Per fortuna che Theo Parrish ci aspetta nel Lab con un set a base di funk, soul e dub, che ci riporta il sorriso sulle labbra e la voglia di ballare. Come pronosticato la lunga esperienza con Sound Signature, che fa di Parrish una figura impareggiabile nel mondo del musica da ballare nel suo senso più ampio, si riconferma garanzia e terminiamo contenti questo venerdì di Sonar.

Sabato 21: ultimo giorno di Sonar, la sensazione è che, nonostante buone performance di pochi artisti, la qualità della maggior parte degli show sia stata fin'ora non esaltante.

Il marocchino DJ KEY, sebbene dimostri una tecnica sopraffina ai piatti, sciorina una selezione tremenda a base di Village People, Gloria Gaynor e amenità disco maranza simili: ma per favore

Ci riprendiamo con il giocoso live set di KID ACNE, mc che arriva da Sheffield (Uk), che nonostante i continui richiami all'estetica hip hop old skool (su tutti Run Dmc e Beastie Boys) dimostra di saperci fare grazie anche all'ausilio di due ottimi mc e un dj: rinfrescante.

Corriamo nei sotterranei dove in programma abbiamo i MATMOS; freschi di uscita col nuvo album "Supreme Balloon", Drew Daniel e Martin Schmidt confortano il pubblico con una esibizione degna del loro nome; meno spigolosi rispetto al passato, come conferma anche il contenuto a tratti pop dell'album, il duo, (alle prese con laptop, strumentazioni elettroniche varie e inserti acustici), appare in buon stato di forma.

Di nuovo nel Village per le NORTHERN

STATE, trio al femminile che potremmo tranquillamente ribattezzare BEASTIE GIRLS (non a caso la produzione del loro esordio "Can I Keep This Pen" è affidata ad Ad Rock del più famoso trio al maschile from NY). Divertenti, niente di più.

Stremati riusciamo a salire di qualche piano e arrivare nella lounge Red Bull Academy, nonostante il caldo all'interno dell'area, per il dj set di HUDSON MOWHAKE, 21 anni, scozzese, fresco di firma con la Warp ; il suo sound è un mix tra hip hop, broken beat ed elettronica. Non possiamo che inchinarci alla freschezza del suo set.

Verso la fine del pomeriggio incappiamo nell'incredibile live dei giapponesi BOGULTA, duo dedito ad un caos sonoro a base di punk, electro, new wave e metal; non sfigurerebbero su etichette come Load o Ipepac; belligeranti.

Penultimo atto della giornata nella tenda del Dome, dove troviamo quattro nerd scandinavi, Rigas Den Andre, Pavan, Joxaren and Daniel Savio i quali ci fanno conoscere il sound dell'etichetta Flogstadanshall . Ottimo live di hip hop strumentale, caratterizzato da profonde basslines e potenti linee di sinth che farebbero impallidire, per bravura e originalità, chiunque: talentuosi.

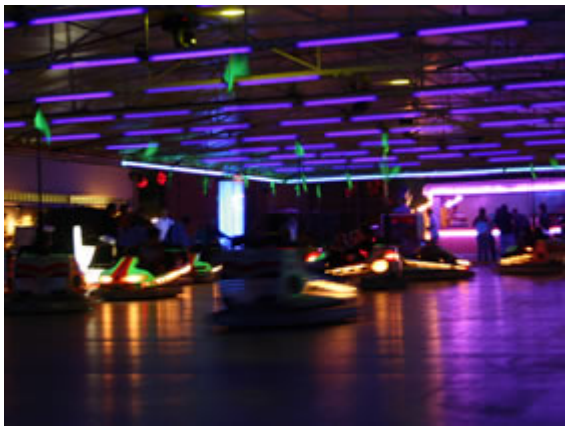
Torniamo alla RedBull Lounge per il set di xxxchange , produttore di Filadelfia che ci sorprese nella sua collaborazione con Spank Rock per il disco YOYOYO. Purtroppo però non ritroviamo niente di quell'originalità che caratterizzava l'artista agli esordi ma solo l'ennesimo set in 4/4 quarti con un pezzo di Santo Gold e uno di M.I.A nel mezzo: main stream

Chiudiamo la nostra avventura al Sonar 08 "del dia" con l'esibizione dei BLACK DOG (tra i primi a incidere su Warp ad inizio anni 90) e con la loro formula a base di intelligent techno, quasi che il tempo si fosse fermato nel 1992: nostalgici.

Nel sabato notte di Sonar spicca il live di Dj Yoda, che presenta in esclusiva il suo Magic Cinema Show, un'incredibile show audio video realizzato con il supporto della tecnologia Pioneer SVM-1000: divertente.

NEON NEON, duo composto dal virtuoso compositore Boom Bip e dal Front man di Super Furry Animals confermano, ancora una volta nel festival, come Lex Records sia garanzia qualità e originalità, con un live electro pop delizioso : retro-futurista.

Dal Sonar Park ci spostiamo al Sonar Pub dove Antipop Consortium, collettivo fondato nel 1997 da talenti come Beans, High Priest, M. Sayyid e Earl Blaze, vera pietra miliare del rap sperimentale, ci accoglie con il loro Martian Hip- Hop, una tempesta di liriche dall'impatto assicurato: unici.



Passando alle considerazioni finali dobbiamo dire che, a conti fatti, questa edizione del Sonar è sembrata più sottotono, soprattutto per un cartellone artistico forse meno invitante, rispetto alle passate edizioni. Le cose migliori, a nostro parere, sono arrivate da artisti non proprio alle prime armi (Pan Sonic, Matmos, Pram, Roisin Murphy,

Antipop Consortium….) e da poche sorprese relative ad artisti emergenti (Bass Clef, Flying Lotus).

Il festival comunque, con le sue 82.000 presenze nei tre giorni, rimane una delle migliori realtà per quanto riguarda la musica elettronica a livello mondiale, vetrina per artisti e professionisti del settore a cui non si può prescindere.

Fiduciosi attendiamo sviluppi per il Sonar 2009.

---

www.sonar.es

# Node, Una Scommessa Vinta

Giuseppe Cordaro

Questa del giugno 2008 è stata la prima edizione del Node Festival di Modena, festival dedicato all'incontro delle arti visive con la musica, e le nuove tecnologie. In due giorni all'interno della bellissima cornice della galleria civica di Modena si sono succedute conferenze e live di livello internazionale.

Line Up composta da Marsen Jules, Nq, Alva Noto, retina.it, Aoki Takamasa, Kangding Ray, Deaf Center, e Deer per quando riguarda i musicisti; Claudio Sinatti, Suicase.org e Nicolai Konstantinovic per i manipolatori del video.

Le prima serata si è aperta con la performance del tedesco Martin Juhls, aka Marsen Jules, accompagnato dai violini dei due Yara, e dai visuals di Nicolai Konstantinovic. La performance di Martin si concentra intorno alle orchestrazioni ambientali generate dal laptop e gli accompagnamenti live dei due violini. Per quasi un ora il pubblico assiste silenzioso, immerso all'interno di un flusso sonoro fatto di drones lunghissimi, giochi di suoni creati con i bicchieri e le intrusioni sonore dei due Yara. Un pò lungo e ridondante ma ammaliante nel complesso.

Con Nils Quak aka nq, l'atmosfera rarefatta creata dal live precedente viene spazzata via. Il musicista tedesco inizia a creare bit complessi e secchi, IDM di alto livello. Il pubblico entusiasta resta immobile seduto a terra all'interno della sala, peccato che la location non dia la possibilità di scatenarsi a tempo dei bpm sparati dall'impianto. Per quasi un'ora nq si diverte nel costruire trame sonore fatte di bit glicth costruiti sapientemente, e da melodie musicali che ricordano molto il marchio dell'etichetta giapponese che lo ha prodotto qualche anno fa, la progressive form.

Photo by Simona Silvestri

Dopo un paio di minuti trascorsi per il cambio palco e di attesa spasmodica, è la volta di Alva Noto. Utilizzando per la prima volta visuals lineari e colorati, il live suonato dal guru dell'elettronica contemporanea è fatto da noise minimali, bit geometrici, ed in due canzoni con il testo recitato in francese da Anne James Chaton. Alva Noto non delude con la sua performance, e cattura il suo pubblico presentando in anteprima nazionale il suo ultimo concept work, Unitxt, sul rapporto tra il linguaggi matematico e sperimentazione musicale. Il pubblico non resta solo ad ascoltare e finalmente in piedi si diverte muovendosi a tempo dei bit incalzanti.

A concludere la serata ci pensa il duo partenopeo retina.it con i visual dei suicase.org, unico progetto musicale italiano presente all'interno della due giorni modenese.

L'indomani a dominare la giornata è il musicista giapponese Aoki Takamasa, prima però si parte con il magnifico live del duo norvegese Deaf Center.

Il live è un susseguirsi di emozioni forti, Erik con chitarra, pedali e laptop catalizza gli ascoltatori con la creazione di melodie cupe e dilatate, accompagnate dalla raffinatezza melodica del pianoforte di Otto Totland. In pieno stile type records i due norvegesi colpiscono il lato più profondo dell'anima musicale, con tre lunghe tracce musicali che avvolgono l'intera sala per circa un'ora. Musica emozionante accompagnata dai visuals dell'italiano Claudio Sinatti, che ha saputo interpretare visivamente in maniera impeccabile le espressioni musicali di Deaf Center.

Photo by Cristian Ponzoni

A seguire il musicista tedesco Kangding Ray, scuola raster noton, che presenta anch'egli al Node l'ultimo lavoro, Autumne Fold. Il live

dura circa un'ora e un quarto, ed il musicista gioca molto manipolando live la propria voce. Le sonorità di questo ultimo lavoro si distaccano molto dal precedente, dal vivo utilizza molte più architetture melodiche e ritmi meno minimali.

L'attesa sale ancora di più quando il piccolo genietto dell'elettronica giapponese, Aoki Takamasa si porta davanti al proprio laptop. Il suo è un live in continuo crescendo, sciorina bit-glicth sintetici, sonorità tecno futuristiche, un cut up di suoni. Un ora e mezza, dove si fondono sapientemente sperimentazione pura e sentiment:, è sua la migliore esibizione della serata, elettronica avvolgente che rapisce il pubblico presente in sala.

A chiudere la serata e questa prima edizione del Node ci pensano il tedesco Deer e gli italiani suicase.rog. Un'ora di tecno minimale, dove Martin utilizzando il sequencer monome si diverte a far ballare la gente in sala.

Una bella prova d'inizio, quella portata avanti dagli organizzatori modenesi. La programmazione è stata eccellente, e il festival è riuscito nelle presenze a far avvicinare all'elettronica anche chi non avrebbe mai ascoltato quest'espressione musicale.

---

www.node-live.com

# Thierry De Mey: Il Movimento Della Musica

Massimo Schiavoni

Thierry de Mey è un compositore e regista contemporaneo che lavora ad ogni sua creazione come se fosse la prima, con la stessa intensità a passione, la stessa dedizione e umiltà.

Ha studiato pianoforte e percussione contemporaneamente all'arte cinematografica, e questo parallelismo l'ha portato verso un incontro che non poteva essere altrimenti: la videodanza. A volte il suo ruolo è quello di regista, altre volte compositore della colonna sonora ma in entrambi i casi il suo taglio non è indifferente e spesso i suoi collaboratori sono fondamentali per non dire insostituibili come i coreografi Anne Teresa de Keersmaeker e Wim Vandekeybus. L'opera Rosas danst Rosas dimostra già la sua voglia di sperimentare e di rischiare affrontando anche il tema del balletto classico assieme ad Anne Teresa, coreografa e regista fiamminga che ha fondato nel 1983 la Rosas, una compagnia la cui particolarità era quella di essere costituita da sole donne, esordendo a soli diciannove anni proprio con questo spettacolo.

April me, spettacolo per il ventennale della Compagnia, è un neologismo tratto da un verso del poeta statunitense Edward Estlin Cummings che si potrebbe tradurre come "fammi essere aprile". Esso si basa su musiche di Thierry il quale ha creato una composizione originale inglobando Les Noces, un pezzo scritto nel 1923 per il balletto classico da Igor Stravinsky, in un prologo e un epilogo che ne riprendono il tema completando la storia raccontata sulla scena. Si arriva poi a capolavori come What the body does remember, nel quale coagula perfettamente panoramiche a soggettive, e Musique da Table , dove inventa personalmente una nuova tecnica di fare musica: percussioni manuali su di un tavolo seguendo uno spartito. Un vero e proprio concerto senza strumenti, dove l'affiatamento e la

sincronia dei maestri lasciano senza fiato. Infine Ma Mère L'Oye in cui il regista belga invita danzatori-coreografi a scegliere un personaggio fiabesco nel fitto di boschi magici e a creare una sequenza danzata sulle note di Maurice Ravel.

E' già quindi affascinante poter incontrare Thierry: se poi hai l'onore di passare un'ora con lui a parlare del suo mondo, della sua arte e della sua vita è un'occasione che diventa imparagonabile, soprattutto quando ti accorgi che la persona è più che disponibile, con una vena d'ironia sempre accesa. Questo intenso incontro è avvenuto in occasione dell'ultimo TTV Festival di Riccione, dove era in programma un vero omaggio alla sua arte e di tutta quella belga, in particolare la danza contemporanea e la scena video dei vari Meg Stuart, Wim Vandekeybus, Alain Platel o Antonin de Bemels. Incontro Thierry nel primo pomeriggio al Palazzo del Turismo di Riccone, lui puntualissimo, io a dire il vero un po' emozionato.

**Massimiliano Schiavoni**: Buon pomeriggio Thierry e grazie per essere qui, posso darti del tu?

**Thierry de Mey**: Certo nessun problema.

**Massimiliano Schiavoni**: Questa tua precisione chirurgica per quello che fai da dove viene? Quando è nata?

**Thierry de Mey**: Ho avuto una educazione musicale da bambino, mia sorella che ha 3 anni meno di me era in una classe di danza. Ho fatto il liceo matematico e latino, e dopo la scuola del cinema di Bruxelles, ma ho continuato a fare musica, suonavo il piano e le percussioni. Professionalmente però ho fatto la scuola del cinema a vent'anni ed ero appassionato anche dalla medicina e dalle scienze neurologiche. Pensavo che il cinema era la maniera migliore di mettere dentro tutte queste discipline, la musica, la danza, il movimento è multidisciplinare.

**Massimiliano Schiavoni**: Quindi l' interesse per la danza è iniziato grazie a tua sorella.

**Thierry de Mey**: Bruxelles non è una città tanto grande ma tutti i miei amici fanno danza, musica, e allora sono familiari tutte queste arti, ho passato tante ore in studio di danza con mia

sorella, in studio di musica, sono andato ad incontrare il suo professore di ritmo e percussioni seguendo i corsi contemporaneamente alla scuola del cinema. Siamo tutti amici naturalmente e quando c'era da fare un video tutti dicevano Thierry, Thierry ci servi per questo e per quello. Mia sorella Teresa a vent'anni ha fatto uno spettacolo di danza jazz che ancora si replica in Europa, abbiamo fatto una pellicola su questo spettacolo .

**Massimiliano Schiavoni**: La tua prima opera Thierry.

**Thierry de Mey**: Escludendo le molte opere di gioventù, la prima opera che si poteva definire tale era la Musica di Rosas danst Rosas, uno spettacolo di danza con la coreografia di Anne Teresa De Keersmaeker, con mia sorella, con l'italiana Adriana Borriello..

**Massimiliano Schiavoni**: Sì, la sua Compagnia collabora spesso con il Festival Inteatro di Polverigi, io provengo da Polverigi…

**Thierry de Mey**: A Polverigi, che ricordi Ci sono stato tre mesi a Polverigi nel 1987, appena arrivato neanche il taxi sapeva la strada. Abbiamo fatto uno spettacolo importantissimo ed è da quella residenza che è nato il mio sistema musicale da tavola oggi famoso in tutto il mondo. Musique de Tables. E' nato con il lavoro insieme ad un ragazzo di Ancona, Simone Sandroni, con Wim Vandekeybus è stata una residenza un po' speciale perché il teatro era ancora in costruzione, facevamo le prove in una sorta di pallone bianco gigantesco, era molto intensivo.

**Massimiliano Schiavoni**: Che opera avete rappresentato a Polverigi?

**Thierry de Mey**: Abbiamo messo in scena la prima opera di Wim Vandekeybus, "What the body doesn't remember". Lo abbiamo fatto qui, dopo la prima in Olanda, e allora dopo siamo andati a New York dove abbiamo ricevuto il Premio della Critica Americana per la musica e per la danza, un successo incredibile, tutti i Paesi volevano questo spettacolo. Mi ricorderò sempre che il Direttore di Inteatro di allora Cimetta – aveva avuto la grande intelligenza e bravura di prendere Wim, che allora non era conosciuto Ricordo poi che Musique de Tables è nato perché era una

sequenza di “What the body doesn’t remember”, dove sono solo con Wim e il suo assistente, e allora il concetto era che io come musicista dovevo seguire quello che il ballerino faceva perché ognuno doveva acquisire la sua indipendenza è una scena che ancora si fa e si insegna a scuola.

Allora dovevo trovare un sistema per riportare visivamente questo movimento delle mie mani, di scriverlo, una partitura insomma nel treno Polverigi-Bruxelles, che ci metteva due giorni, ero confortato dal fatto che potevo lavorare a questa cosa, dovevo fare qualcosa per far tradurre il tutto su un pentagramma, in note

Ci ho messo tanto tempo per trovare questo sistema. Lo spettacolo è una suonata Barocca dove ci sono tre semplici tavoli e tre percussionisti professionisti; nella pellicola c’è un Capo d’Orchestra, un controbassista e un clarinetto. La cosa più strana, quando sono arrivato con i miei musicisti a proporre questa opera, è che tutti erano scettici; oggi invece è come il mio biglietto da visita, la mia referenza. Ci sono tanti conservatori come quelli di Bruxelles, Parigi, Strasburgo e in Giappone – che adottano questo sistema nei corsi di percussioni oggi: io stesso insegno e tengo corsi su questo sistema.

Per me era l’inizio di qualcosa, capire come è importante il movimento dentro la musica: il movimento è come la musica della musica. Il pianista deve fare un movimento dentro le note, si deve identificare con questo movimento e secondo me è importantissimo per uno che vuole suonare, cantare o fare altre cose, avere questo senso del movimento. Naturalmente la danza è l’arte dove il movimento è il più puro, è al centro, ma in tutte le cose umane esiste e si identifica; è dentro un film, ovunque, è negli attori.

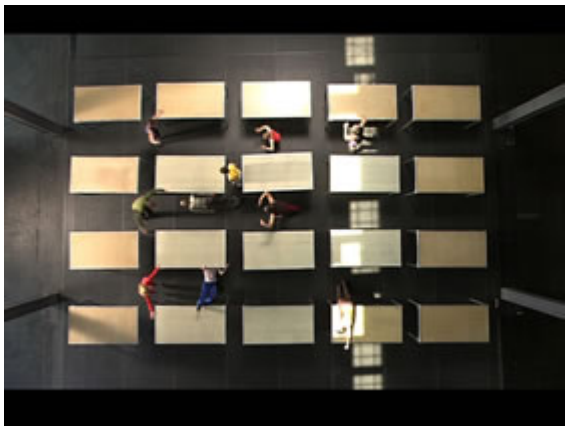
**Massimiliano Schiavoni**: Musique de Tables avrà una evoluzione?

**Thierry de Mey**: Si, Musique de Tables era la nascita di questa preoccupazione sul movimento, ma ho fatto altre produzioni che sono una sorta di continuazione. Sono opere del 2002 dove c'è un maestro d'orchesta che si gira sul pubblico e fa solo movimento con le mani, ed il pubblico deve immaginare la musica; è musica, ma in silenzio, e la gente poi dirà di avere immaginato una musica incredibile. E' un'opera virtuosa, non è assurdo. Abbiamo fatto anche un'altra opera, dove un musicista muove le mani e con tutto sistema informatico con computer, camera e captatore di movimento, fa musica senza strumento.

**Massimiliano Schiavoni**: E' un'opera adatta anche a chi non conosce la musica, a chi è profano quindi.

**Thierry de Mey**: Certo e proprio per questo è nato From Inside dell'Interiore, per quei visitatori che non conoscono bene questo mondo. Il visitatore arriva in un posto, in una camera scura con tre schermi di 6 metri, dove in uno c'è la visualizzazione della città di Francoforte, in un altro quella della città di Gibillina in Sicilia e infine viene rappresentata la capitale del Congo in Africa. Ogni persona può scegliere poi in che labirinto entrare, nel vero termine della parola, dove può immedesimarsi e calarsi in queste realtà. I ballerini che rappresentano le tre civiltà e le tre culture sono originari, sono come la memoria ad esempio delle persone morte nel terremoto del 1968 a Gibillina. Lo spettatore deve seguire i danzatori: ora c'è un ragazzo italiano, ora un ragazzo di colore, uno bianco fino a che non si trova l'uscita. Quando una persona arriva e muove le mani dentro la luce, produce la musica per i ballerini di From Inside; quando invece non si muove, queste luci danzano senza musica.

Questa installazione interattiva è stata presentata l'anno scorso al RomaEuropaFestival e spero di riproporla quest'anno se si riesce a trovare un grande spazio. A me piacerebbe molto poterlo rappresentare in Sicilia, per poter far riaffiorare la memoria della gente siciliana, e potersi immergere nella bellissima coreografia di Manuela Rastaldi che venne proprio a Bruxelles a studiare nella scuola di Teresa.



**Massimiliano Schiavoni**: Parlami di questa pluriennale collaborazione con Anne Teresa.

**Thierry de Mey**: La collaborazione con Anne Teresa è da una vita che esiste, anche prima di diventare artisti.. Sai in Belgio ci sono due comunità, quella fiamminga e quella che parla francese, io appartengo a quest'ultima e lei a quella fiamminga. Quindi per la scuola mi facevo tradurre diverse cose da lei e viceversa; io la aiutavo in francese e matematica è una amica dell'adolescenza, è come una sorella per me e oramai gli spettacoli nascono insieme.

**Massimiliano Schiavoni**: Ma Mère l'Olie?

**Thierry de Mey**: Quest'opera è stata un'esperienza incredibile. Moltissimi ballerini e coreografi sono venuti con me nei boschi per danzare e fare improvvisazione su questo balletto classico molto famoso basato su una storia infantile, intrecciando il tutto con l'elemento vegetale, con la natura. Mi interessava lavorare sull'immaginazione personale dei ballerini, sulla loro capacità di esprimersi, ad esempio quando hai visto il pinocchio nella foresta, un pezzo unico, o quando Rebecca Murgi interpreta la maga cattiva, o quando un ramo con foglie diventa una colonna vertebrale per identificarsi con il corpo umano; è una continuità con la natura. Abbiamo lavorato un anno intero con ballerini che esercitavano molti tipi di danze diverse, e la domanda era: "come ballare la danza contemporanea oggi?"

Io ho poi realizzato una videoinstallazione, una "fotografia" con moltissimo materiale, senza la musica e l'ho presentata alla Biennale di Venezia. Deep in the wood, nel 2002. In futuro poi ci sarà una evoluzione di questo lavoro: la prima presentazione avverrà in Francia nel 2009, dove l'idea è quella di seguire l'orchestra. Oggi con la tecnica si può fare il montaggio in tempo reale, e allora io posso fare quello che voglio. La musica è libera ed io seguirò i ballerini in tempo reale: questo in Italiano si chiama EchiVoci, che vuol dire Voci di uguale importanza. La danza è sullo stesso piano della musica, la danza accompagnerà l'orchestra.

Vorrei fare una pellicola su La Vals de Ravel e su un'opera di Luciano Berio basata sulla musica folcloristica Siciliana che mi piace tanto mi piace questa terra che è di una intensità particolare. Mi piace molto la Sicilia come anche il Piemonte, con quei campi di riso che sembrano le Fiandre, e anche Polverigi che è stato un periodo della mia vita fondamentale,

preziosissimo.

**Massimiliano Schiavoni: A**llora ci rivediamo presto proprio lì?

**Thierry de Mey**: Si, è ora che ci faccio un'escursione a Polverigi, un pellegrinaggio.

**Massimiliano Schiavoni**: Grazie per il tuo tempo e buon lavoro Thierry.

**Thierry de Mey**: Grazie a te e a presto.

# Alcune Vie Per L'inclusione Digitale

Gigi Ghezzi

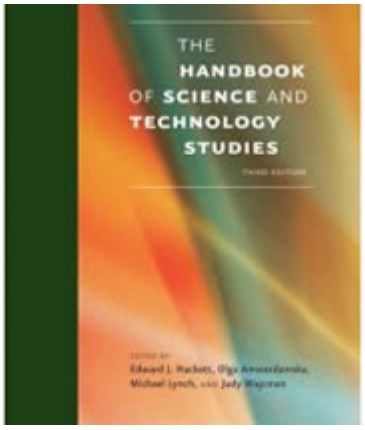
Beth Kolko <http://bethkolko.com/index.php> è professore associato di comunicazione tecnologica presso il *Department of Technical Communication* della *University of Washington*.

Dopo essersi occupato in generale della retorica del linguaggio verbale e delle comunità in ambiente digitale, ha spostato la propria attenzione verso l'idea di "diversità" nella tecnologia, studiando fenomeni di transfer culturale tecnologico nei paesi definiti "in via di sviluppo". Il suo obiettivo è quello di analizzare non solo le difficoltà dell'innovazione di questi paesi, ma soprattutto come questi paesi di fronte a una maggiore quantità di informazioni proveniente dalle reti di comunicazione, controbilancino con pratiche innovative il deficit dei servizi, delle infrastrutture e dei software.

Questo approccio si concretizza nel progetto Central Asia Information and Communication Technologies Project , di durata quinquennale e finanziato dalla National Science Foundation con 1,23 milioni di dollari. Attraverso una vasta gamma di metodologie, il progetto prende in considerazione i profili d'uso delle nuove tecnologie da parte di utenti che operano in ambienti locali in condizioni di plurilinguismo e bassa alfabetizzazione. In una visione più macrosociale si prefissa l'obiettivo di studiare l'impatto delle ICT (Information and Communication Technologies), nei termini di adozione e adattamento, di alcuni paesi dell'Asia Centrale come il Kazakhstan, Kyrgyzstan, Tajikistan, e l'Uzbekistan. Alcune news in itinere del progetto sono consultabili nel blog CAICT ( http://depts.washington.edu/caict/blog/index.html ), mentre nel sito sono presenti alcuni risultati degli anni 2006-2007.

Il progetto, sottoarticolato in un cluster denominato Design for Digital Inclusion (DDI), si sviluppa a sua volta in due aree tematiche: la prima, Mobile Social Software in resource constrained environments, è dedicata agli " usi sociali" dei telefoni cellulari integrati alla rete nelle regioni rurali più remote (si parla di MoSoSo = mobile social software) con particolare attenzione alla circolazione, attraverso questo canale, di notizie relative a risorse lavorative e all'assistenza medica. Le modalità d'indagine sono principalmente l'intervista a professionisti in campo educativo, medico ed economico, seguendo un campione prestabilito di utilizzatori assidui di cellulari selezionato già in fase di elaborazione del progetto.

La seconda area tematica, denominata Games and developing regions comprende l'analisi delle culture giovanili dei videogiochi. Se da una parte lo sviluppo di nuove piattaforme e consolle a livello transnazionale contribuisce allo sviluppo di modalità d'uso globale, dall'altra funge da catalizzatore di innovazione di consumo per la fruizione dei prodotti, tanto che si può parlare di una funzione di punto d'appoggio dei videogame nello sviluppo tecnologico, ma il tutto osservato nei limiti concreti delle infrastrutture di questi paesi.




Il percorso di studi di Kolko rappresenta uno degli sviluppi applicativi più interessanti che gli Science and Technology Studies (STS) hanno vissuto negli ultimi dieci anni. Non è più sufficiente comprendere il "potenziale innovativo" delle tecnologie della comunicazione, ma è necessario capirne la portata, le derive, gli utilizzi alternativi e più inaspettati; scemato l'entusiasmo dell'istantaneità comunicativa con il mondo, le discipline sociali della scienza e della comunicazione devono rimpolpare le loro teorie, con casi di

studio.

Kolko, durante la conferenza di futurologi PUSH, , ha citato alcune esperienze in cui tecnologie che ci sembrano abituali e non estremamente innovative (ad esempio gli SMS), possano riservare sorprese degne di attenzione in paesi che indicatori economico-finanziari considerano in via di sviluppo.

Un lavoro che va in questa direzione è quello di Rober Jensen, ai cui risultati

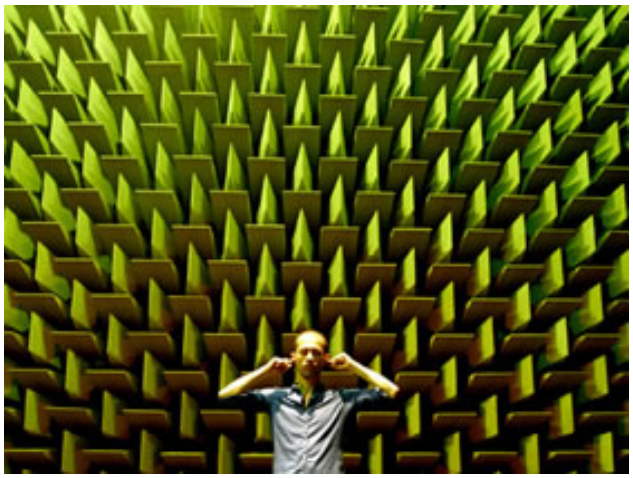
*Mobile phones and economic growth,*

fa accenno anche l'articolo

pubblicato dall'Economist www.economist.com/finance/displaystory.cfm: una comunità di pescatori indiani del nord del Kerala che attraverso sms fissa il prezzo del pescato in base a informazioni relative alla disponibilità del tipo di pesce venduto sul mercato generale, oppure l'esperienza di bank-account e trasferimento di denaro attraverso la M-Pesa Sim Card

# Tuned City: L'acustica Dello Spazio

Bertram Niessen



Dal 1 al 5 Luglio si terrà a Berlino la prima edizione di Tuned City, uno dei più imponenti festival dedicati al rapporto tra suono e spazio.

In un periodo nel quale si moltiplicano i festival-showroom (o "mostra canina", che dir si voglia) che si assomigliano tra loro in un modo sempre più inquietante, gli organizzatori di Tuned City hanno scelto di andare nella direzione esattamente opposta: invece di scegliere un approccio roboante e legato al concetto di "leisure", hanno optato per la costruzione di un percorso di ricerca e riflessione che si snoda per cinque giorni, durante i quali il pubblico sarà invitato a porsi una serie di interrogativi sui mondi sonori in cui vive, nonchè sulla relazione ta questi suoni e lo spazio urbano che li circonda quotidianamente.

Berlino, per tradizione e cultura, si presta come culla metropolitana (forse l'unica al mondo, vista la pervasività degli interventi effettuati dagli artisti e la disponibilità evidente nella concessione degli spazi pubblci) in grado di accudire e anche svezzare la prima edizione di un evento così ambizioso e complesso. Al contempo, la quantità e la qualità degli artisti e dei teorici invitati è veramente impressionante, tanto da lasciare forse un po' spiazzato l'incauto non addetto ai lavori che vuole cimentarsi con il programma. Per questo motivo, abbiamo preferito presentare Tuned City parlando direttamente con uno dei curatori della rassegna (responsabile delle performances), Derek Holzer, musicista a sua volta, intervistato da Claudia D'Alonzo nel numero 30 di Digimag dello scorso Febbraio dopo la sua esibizione con Sara Kolster a Netmage 08, ma anche esperto di sound art e di relazioni suono-ambiente-tecnologia, come ha saputo dimostrare in maniera brillante durante le giornate del workshop da lui curate per Club Transmediale 2008 (uno dei pochi momenti davvero

interessanti e riusciti della scorsa rassegna Berlinese).

**Bertram Niessen**: Puoi dirci qualcosa di più sugli artisti che avete invitato?

**Derek Holzer**: Ci sono più di 50 artisti coinvolti nel programma di Tuned City, sia nella creazione di installazioni che nella realizzazione di performance, installazioni, workshops. Sarebbe molto difficile parlare di ognuno di loro, e del processo che ci ha portato ad invitarlo. Ma dato che sono responsabile del programma delle performance, posso parlare in modo esaustivo di quest'area.

**Bertram Niessen**: Ok. Qual'è, allora, l'impostazione progettuale che sta dietro alla scelta ed all'organizzazione delle performance?

**Derek Holzer**: Quando abbiamo iniziato a considerare lavori realizzati mettendo in relazione suoni ed architetture, e soprattutto quando abbiamo iniziato a ricevere proposte di lavori dagli artisti, abbiamo iniziato a notare che molti erano raggruppabili in alcuni gruppi , dato che certi approcci al suono e allo spazio erano comuni a molti di loro. Da un lato, hai degli artisti che vogliono suonare toni o rumori in uno spazio e lavorare con le riflessioni acustiche e i riverberi degli spazi. Da un altro, hai quelli che vogliono attivare oggetti o strutture negli spazi per ottenere il suono. Anche l'approccio del field recording è abbastanza comune: fare delle registrazioni in uno spazio e suonarle in un altro. Infine, hai i lavori sulla sfera pubblica… provocazioni, interventi o messaggi subliminali piazzati nelle strade, piazze o tunnel. Quindi, basandoci sulla nostra esperienza con gli artisti dei quali conosciamo il lavoro, assieme a quello di alcuni di coloro che hanno risposto alla call, abbiamo iniziato a selezionare esempi particolarmente significativi da ognuna di queste categorie.

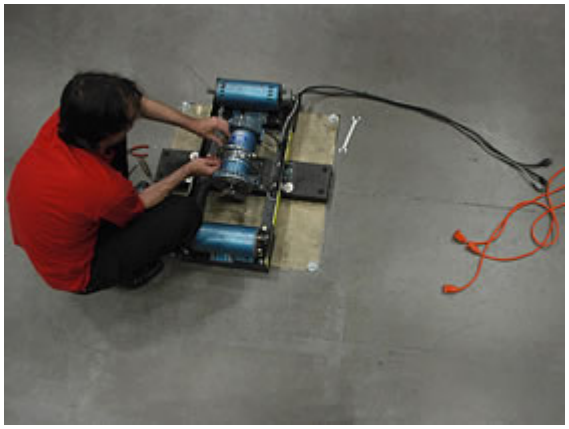
**Bertram Niessen**: Iniziamo con la prima tipologia...

**Derek Holzer**: La notte di inaugurazione vede la presenza di Scot Arford e Randy Yu, due statunitensi che lavorano da lungo tempo nel campo della sound art, delle performance e del rumore. Sono abbastanza eccitato dal fatto di aver avuto l'opportunità di invitarli, dato che sento parlare di loro in certi giri da un sacco di anni. Il loro lavoro "infrasounds" è probabilmente uno degli esempi più potenti dell'idea di riempire lo spazio con puri suoni per ottenere un effetto fisico potente. Personalmente, sono molto interessato ai lavori sonori che coinvolgono il corpo e che si concentrano sulla fisicità e non sulla celebralità. Durante la stessa sera, anche il duo olandese BMB con. (Roelf Toxopeus e Justin Bennett) metterà in scena un'azione improvvisata; il loro lavoro è teenzialmente imprevedibile, anche se approcciano ogni location ed ambiente con la stessa energia e humor.

**Bertram Niessen**: E per quello che riguarda l'attivazione di suoni negli spazi?

**Derek Holzer**: Thomas Ankersmit e Antoine Chessex sono due dei miei artisti preferiti tra quelli che adesso stanno lavorando a Berlino. Entrambi suonano il sassofono, in modi simili ma allo stesso tempo diversi, usando spesso tecniche di respirazione circolare che estendono il loro modo di suonare in toni apparentemente infiniti. Spesso, le loro performance dal vivo si basano su potenti amplificazioni e su un grande uso dell'elettronica; per Tuned City, al contrario, abbiamo chiesto loro di presentare il loro duo acustico di recente formazione.

Questa performance si terrà al Funkhaus Nalepastrasse, la vecchia sede di regstrazione della radio della Germania Est, e loro esamineranno acusticamente varie stanze della hall, dalle piccole stanze per le registrazioni strumentali alla grande stanza dell'orchestra, usando i droni dei loro sassofoni per mappare le risonanze e le riflessioni dell'edificio.



**Bertram Niessen**: Leggendo il programma, colpisce molto la sezione dedicata agli spazi pubblici.

**Derek Holzer**: Sentivamo che le

performance realizzate nella sfera pubblica sono fondamentali; abbiamo organizzato una giornata in Alexander Platz: dà un'ottima opportunità di esplorare le diverse opzioni di lavorare in questo modo. Abbiamo chiesto alla software-musician tedesca Antye Greie (più conosciuta come AGF) di performare sopra il sistema di indirizzamento pubblico del nuovo centro commerciale Alexa, e lei si è subito entusiasmata all'idea. La sua musica elettronica è sempre stata piena di testi parlati, molti dei quali connessi all'esperienza di crescere nella Germania Est ed allo shock dato dall'arrivo del capitalismo occidentale. Quindi non possiamo immaginare un contesto migliore. Lo stesso giorno, il gruppo di hacker-art Farmers Manual presenterà il suo progetto "Bucky Media": due sfere di metallo reticolare alte otto metri che rispondono ai movimenti del pubblico muovendosi loro intorno.

Gli architetti amano (o odiano!) Buckminster Fuller, e la vista di queste gigantesche sfere metalliche che se ne vanno in giro rotolando per le strade dovrebbe fare una grossa impressione su di loro! Sempre lo stesso giorno, "l'elettromistico" inglese Martin Howse condurrà una sessione elettronica vicino alla sede del Palais der Republik, un edificio per la cultura di epoca comunista che è stato recentemente demolito. Trapanerà il pavimento e calerà dei lunghi cavi nella terra, collegandoli con degli amplificatori e delle casse in un tentativo di sentire cos'ha da dire il fantasma architettonico del Palais.

**Bertram Niessen**: E qui veniamo al core di Tuned City, il rapporto con le architetture…

**Derek Holzer**: Un altro artista che storicamente lavora, in modo potente e fisico, con il suono e lo spazio è Mark Bain, Lo abbiamo invitato per l'evento di anticipazione al Club Transmediale, lo scorso Febbraio, e durante questa settimana ha negoziato con l'architetto Arno Brandlhuber e l'azienda b&k architects il permesso di realizzare un'installazione permanente in un lor nuovo edificio. Questo progetto, BUG, traspone le vecchie tecniche di sorveglianza della STASI nella germania est su una scala architettonica. Bain piazzerà un sensore geologico nelle fondamenta dell'edificio e doterà ogni stanza di un jack per le cuffie, in modo che gli occupanti dell'edificio possano sentirne i suoni esterni: siano passi, rumori meccanici o il suono di automobili o della U-Bahn che passano nelle vicinanze. Su di una scala più piccola, Will Schrimshaw utilizzerà i suoi "Little Helpers", piccoli motori controllati da microprocessori, per far risuonare oggetti e strutture nelle varie locations degli eventi, agendo come una sorta di marcatore

sonico che indica la via per i luoghi delle performance e delle conferenze.

**Bertram Niessen**: E per quello che riguarda l'area forse più "tradizionale" del rapporto tra suono e spazi, quella dei field recordings?

**Derek Holzer**: Ovviamente, anche l'area dei field recordings è ben rappresentata. Abbiamo chiesto a Rinus van Alebeek se voleva organizzare una edizione del suo Das Kleine Field Recordings Festiva, che ha organizzato a Berlino quasi mensilmente senza nessun budget. Si terrà all'aperto, in una stazione dei treni abbandonata che sta venendo riconvertita in un parco. Per la notte di chiusura, il leggendario field-recorder e membro dei Cabaret Voltaire Chris Watson metterà in scena una performance con BJ Nielsen a partire dal loro progetto "Storm", che utilizza field recordings di potenti tempeste in Bretagna e Svezia e li spazializza nella grande sala concerti in Nalepastrasse. Abbiamo chiesto a Chris Watson di organizzare un workshop nel quale i partecipanti esplorano con lui il soundscape di Berlino durante il giorno e la notte e restituiscono questa esperienza in un'installazione multicanale.

Infine, il sound artist estone-americano John Grzinich proietterà la sua installazione "Sound Films". Grzinich ha registrato innumerevoli ore di esplorazione sonora in Estonia, Lituania e Portogallo da una videocamera, e i paesaggi visivi tendenzialmente statici dove i suoni sono prodotti sono spesso in contrasto con i paesaggi sonori estremamente vividi registrati con microfoni molto sensibili. Il che si spera incoraggi il pubblico a prestare più attenzione ai suoni intorno a loro.

**Bertram Niessen**: Qual'è, invece, il lavoro meno facilmente etichettabile tra quelli che proponete?

**Derek Holzer**: Probabilmente l'artista il cui lavoro si incasella meno facilmente nelle nostre categorie preordinate, è quello di Jacob Kirkegaard. Il suo "Labirintis" è basato su suoni prodotti dalle sue stesse orecchie durante un esame medico, che possono produrre una risonanza simpatetica nelle orecchie del pubblico. Sono sempre stato interessato nell'architettura del corpo, e quest'opera evidenzia il ruolo dell'ascoltatore nella produzione del

suono, portandolo da una posizione passiva ad uno stato estremamente attivo nel quale il suono proviene di fatto da se stessi.

**Bertram Niessen**: Il festival coinvolge molti spazi diversi. Come li avete scelti?

**Derek Holzer**: Questa è una posizione molto personale, ma è fin troppo comune nel mondo accademico, di discutere le cose senza avere con esse una connessione genuina. Forse questo avviene nel nome della "obiettività scientifica", ma si assiste a cose come le foreste pluviali brasiliane discusse a Londra o a New York, la musica punk o noise discussa da professori con le toppe sui gomiti che non sono mai stati ad un concerto underground in vita loro, i softwer open-source discussi usando Microsoft Word o con Powerpoint, e le architetture discusse in piccole aule universitarie bianche e noiose, con brutte luci al neon e una pessima acustica.

Il nostro obiettivo, quindi, era veramente quello di "abbattere il format convenzionale delle conferenze" organizzando le lectures e le performance nei tipi di spazi nei quali gli architetti veramente lavorano: luoghi in costruzione, edifici in ristrutturazione, zone urbane dissestate, spazi pubblici ed edifici appositamente disegnati per specifici propositi acustici. Alcune locations suggeriscono di per sé stesse determinati utilizzi, come le camere anecoiche alla Technical University. Lo stesso vale anche per alcune organizzazioni interessate ad ospitare specifici lavori, come l'installazione al giardino dell'Hamburger Bahnhof Museum, il lavoro commissionato dalla Singuhr soundart gallery per il Prenzlauerberg Water Reservoir o l'edificio che Mark Bain cablerà con sensori e microfoni. Ad ogni modo, la decisione di utilizzare molte delle locations è stata basata su cosa vogliamo discutere in ognuna delle giornate.

Quindi, l'argomento d discussione del giorno in cui occuperemo Alexanderplatz sarà centrato attorno al lavorare con gli spazi pubblici e allo spazio al suono come sistemi sociali di comunicazione. Allo stesso modo, il giorno successivo nella stazione ferroviaria in disuso di Wriezener Bahnhof, nella quale gli architetti tx

stanno lavorando con gli abitanti per disegnare un parco cittadino che risponda ai loro bisogni e interessi, ci focalizzeremo sul design degli ambienti acustici.

Probabilmente l'evento più impressionante dal punto di vista architettonico sarà quello che si svolgerà nel Funkhaus Nalepastrasse. Questo edificio è stato progettato e costruito negli anni '60 come sede per la radio della Germania Est, e il core dell'edificio è costituito da due sale da concerti. Il resto della struttura è stato concepito attorno a queste due sale come una sorta di protezione acustica per prevenire il rumore degli aeroplani e dei treni, ed ogni elemento, dalle decorazioni ai pannelli del muro, è stato progettato per assorbire, riflettere o diffondere il suono. Una cosa che abbiamo incontrato spesso, discutendo con gli architetti a proposito di questo progetto, è che gli architetti stessi sono altamente visually-oriented, mentre non hanno una educazione specifica riguardo al suono, preferendo lasciare questa particolare "gatta da pelare" a chi si occupa di acustica.

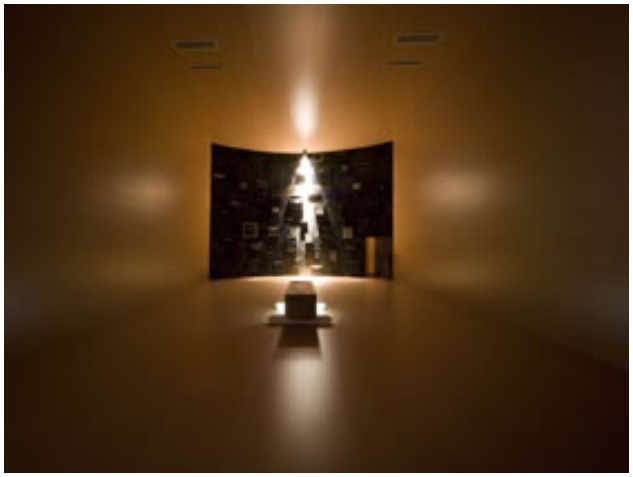
Quindi collocare il nostro ultimo evento in un edificio il cui intero proposito era di suonare bene e di produrre un buon suono è una potente affermazione del fatto che il design acustico non dovrebbe essere relegato a un ruolo secondario, ma dovrebbe al contrario essere una parte integrale del processo architettonico fin dall'inizio.

---

www.tunedcity.de/

# Nico V Da Vicino

Silvia Scaravaggi



*Nico, non so tu che ne pensi, ma a me non è spiaciuta per niente l'intervista a Tom Waits che è uscita poco tempo fa sul Corriere della Sera, anzi l'auto-intervista. Forse di fronte ad un artista le domande spesso sono limitanti, a volte si parla sempre delle stesse cose  Ecco io eviterei di fare questo con te.*

Di Nico Vascellari hanno già parlato importanti riviste di settore, critici autorevoli, artisti di successo che l'hanno indicato come uno delle migliori promesse nel panorama creativo italiano, ed uno dei protagonisti più originali e destinati a fare strada.

Nato a Vittorio Veneto (TV) nel 1976, attualmente è tra gli artisti presentati dalla Monitor Gallery di Roma, una delle gallerie più interessanti ed attente alla ricerca nell'arte contemporanea italiana. Performer energico e ubiquo, fondatore della band noise-punk With Love, mixa sapientemente presenza fisica ed elementi concettuali. Emerge come artista che lavora con la fisicità, il suono, in contrappunto con l'aspetto installativo e visivo dell'arte, realizzando così nelle proprie opere momenti di compresenza e collisione tra i diversi media, che esprimono potenzialità differenti in condizioni di compresenza e dissonanza. Per questa capacità di inclusione e stratificazione, le opere e le performance di Vascellari sono già entrate a far parte di importanti collezioni, e sono state presentate in occasioni e sedi presitigiose come La Biennale di Venezia, il MAN di Nuoro, Viafarini e lo Spazio Lima di Milano, il Tent di Rotterdam, il Palazzo delle Esposizioni di Roma, il MAMBo di Bologna, e molte altre

Insomma Vascellari di strada ne ha già fatta parecchia  dalla Fondazione Ratti, al Premio New York, dalla Biennale di Venezia, all'Italian Academy della Columbia University ma decidiamo di fare tabula rasa delle

critiche, positive e negative, di tutti i giudizi ed i commenti che circolano su di lui del mondo dell'arte.

L'approccio con Nico Vascellari è di quelli più naturali e spontanei, seduti al tavolino di un bar in occasione di Riccione TTV, ci interroghiamo sulle ragioni che fanno nascere un'opera, in che modo un artista possa cogliere le istanze del proprio tempo e da dove provenga questa immediatezza creativa, che si nutre di lavoro e passione, istinto e consapevolezza. Perché anche a trent'anni, in Italia si può emergere .

**Silvia Scaravaggi**: Nico come nasce il tuo lavoro, da dove viene?

**Nico Vascellari**: Il mio lavoro nasce solitamente da una mancanza, da una assenza. "A great circle" (2003-2004) è stato sicuramente l'inizio per me. Quello che faccio proviene sempre e comunque da una necessità interna.

**Silvia Scaravaggi: Quello che fai è molto forte, viscerale .**

**Nico Vascellari**: Sì, ma non solo. I miei lavori spesso nascono da progetti sviluppati nel corso di anni interi. Spesso però questa ricerca porta con sè anche delle azioni com'è stato per "A Great Circle", "Cuckoo" oppure "Revenge". Azioni che si consumano nell'arco di pochi minuti.

**Silvia Scaravaggi**: Nico, parliamo della tua ultima performance "Revenge", presentata alla Biennale di Venezia (di cui abbiamo già avuto occasione di parlare nel n. 27 di Digimag in un articolo di Massimo Schiavoni). "Revenge" ha subìto nel frattempo delle metamorfosi e l'hai presentata al TTV nella versione video che hai realizzato dopo la Venezia, con un programma con 4 performance live. Com'è nata questa idea?

**Nico Vascellari:** Volevo che la prima presentazione del video mantenesse alcune delle peculiarità della performance. Il video è per me un'opera completa, un'opera in sé, ha una propria autonomia, una sua forza. Non mi interessa la documentazione. Anche se in questo caso il video è una vera videoinstallazione, con una proiezione su pannello di legno verniciato e poi bruciato.

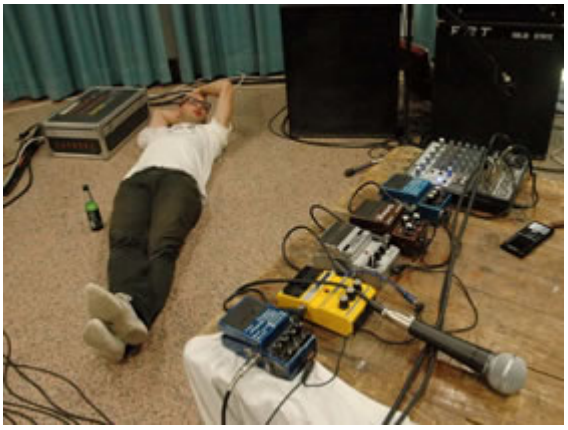


Photo: courtesy TTV festival

**Silvia Scaravaggi**: L'idea originale per Riccione era pensata per una location all'aperto, nell'area della ormai abbandonata Colonia Reggiana. Il video e i performer tra le tamerici, immersi tra la sabbia ed il mare nel buio notturno. In che modo hai pensato l'interazione tra il video di "Revenge" peraltro molto curato ed incisivo ed il live e la manipolazione sonora?

**Nico Vascellari**: Cerco il più possibile di evitare un'interazione ritmica e didascalica tra suono e immagini. Kam Hassah , Ottaven e WW hanno lavorato in questi giorni utilizzando i suoni emessi dal video per creare altro.

**Silvia Scaravaggi**: Come hai lavorato, nello specifico, sul video di "Revenge"?

**Nico Vascellari**: Il video è costituito da immagini provenienti da tre diverse performance svoltesi all'interno della mia installazione dallo stesso titolo alla Biennale di Venezia. Le performance sono tate filmate da tre diverse telecamere. Il video alterna, inoltre, immagini e suoni registrati mentre l'installazione non era accessibile al pubblico.

Photo: courtesy TTV festival

**Silvia Scaravaggi**: Il pubblico è fondamentale per i tuoi happening cosa pensi che i fruitori possano cogliere da quello che fai?

**Nico Vascellari**: Non mi concentro particolarmente sul pubblico. Mi concentro sull'opera. Certo la reazione, la risposta del pubblico è importante. Ma per realizzare un'opera significativa cerco di non pensare tanto a quello che il pubblico "vorrebbe" da me, per concentrarmi sul lavoro e quello che voglio esprimere attraverso di esso.

**Silvia Scaravaggi**: Per quello che fai

c'è più riscontro in Italia o all'estero?

**Nico Vascellari**: In realtà non so rispondere a questa domanda, ma immagino ci sia un particolare riscontro sicuramente in Italia, se siamo qui a parlarne...

**Silvia Scaravaggi**: Quanto ti è servito farti le ossa presso il dipartimento di design di Fabrica e al Corso Superiore di Arte Visiva della Fondazione Ratti per la tua formazione artistica?

**Nico Vascellari**: Le ossa non si fanno, si sviluppano. Sono arrivato a Fabrica e alla Fondazione Ratti con un'ossatura piuttosto particolare, questo è vero, ma trovo sia stata una fortuna. Detto questo, entrambe le esperienze sono state importanti e meravigliose. Sopratutto l'incontro con Jimmie Durham durante il corso alla Fondazione Ratti.

**Silvia Scaravaggi**: Secondo te, perché il tuo lavoro è apprezzato e perché non lo è? Non ti chiederò che cosa significa per te "Revenge" ma fammelo capire.

**Nico Vascellari**: Non ho idea del perché e, credimi, non appena ne ipotizzo una cerco immediatamente di dimeticarla. Il lavoro deve partire dall'interno.

---

www.riccioneteatro.it/ttv/subsection.php?subsez=57

**www.riccioneteatro.it/ttv/approfondimenti_sub.php?subsez=67**

# Il Teatro Calligrafico. Le Dragon Blue Di Lepage

Annamaria Monteverdi

Collocata al confine tra Germania e Svizzera nella regione dell'Alsazia a una trentina di chilometri da Basilea, Mulhouse ospita all'interno della vecchia fabbrica di cotone l'enorme e suggestivo spazio polivalente **La Filature** nato 13 anni fa; oggi è diventata **Scène Nationale** ed è collocata in un distretto multilinguistico di grande interesse.

Seguendo gli obiettivi sanciti per le Scène Nationale da André Malraux nel 1961, la Filature provvede a una considerevole numero di attività di alto livello dislocate in un anno: co-produzioni internazionali, residenze artistiche, stagione di prosa, danza e musica, un festival dedicato alla nuova scena internazionale di ricerca, laboratori di scrittura teatrale destinati anche ai non professionisti, incontri e presentazioni degli artisti in cartellone in collaborazione con l'Università dell'Alta Alsazia. E' sede dell'orchestra sinfonica di Mulhouse e ospita l'Opera nazionale di Rhin.

La Filature a un primo impatto sembra, più che un teatro, una modernissima galleria d'arte con gigantesche vetrate da cui è possibile vedere il vicinissimo fiume Ell, un bar, una sala lettura; ma all'interno contiene un grande teatro da 1200 posti, una sala modulare da 360 posti, varie sale prove, una galleria espositiva e una mediateca specializzata in arti della scena. E' attualmente diretta dal giovane e dinamico Joël Gunzburger, che in occasione della nostra visita ci racconta la vocazione del centro come luogo di incontro multidisciplinare e la sua volontà di creazione di uno spazio di sperimentazione teatrale anche tecnologico. La selezione dei progetti per la residenza e per la co-produzione viene curata direttamente da Gunzburger, che ha una personale formazione da attore, e privilegia tematiche multiculturali tra danza, musica e prosa e proposte interdisciplinari (video installazioni, cine concerti) che possano essere ospitate all'interno del Festival

TRANS(e) oltre che nel cartellone annuale.

Per la danza quest'anno ha selezionato Anna Teresa De Keersmaeker, La La human steps, Michèle Noiret e per i progetti multimediali i danesi Hotel pro Forma, Art Zoyd. Il legame con l'agenzia di artisti Epidemic di Richard Castelli è evidente dai nomi che vengono proposti. Il budget globale da loro gestito per il 2006 ammontava a 5 403 000 euro, come si legge con molta trasparenza direttamente dal loro sito ufficiale. Gunzburger ci parla di un massimo di dieci tra residenze e coproduzioni l'anno le cui esigenze vengono però interamente coperte dalla struttura ospitante che nel caso di coproduzione, segue da vicino le tournée degli artisti all'estero.

Come ci precisa il direttore, la struttura non richiede comunque il debutto, non è importante che la compagnia venga per la premiére alla Filature, l'importante è che la produzione abbia buon esito all'esterno e autonomia. La direzione può anche mettere in campo progetti minori che uniscono artisti in residenza, come 5 microperformance a cui assistiamo prima dello spettacolo del molto atteso Robert Lepage. Il budget destinato alle residenze, ci spiega, dipende poi dai progetti stessi: si investe ciò che serve per la produzione. Per questa stagione gli artisti in residenza associati alla Filature sono stati Cécile Babiole, Georges Gagneré et Wajdi Mouawad che hanno rispettivamente realizzato opere di danza e immagine 3D, cine-concerti (o live-cinema) e spettacoli multiculturali.

In cartellone il teatro di Mulhouse spicca per la co-produzione diel nuovo lavoro tecnologico di Robert Lepage-Ex machina.

LE DRAGON BLEU : UN SEQUEL

Il dragone blu è una sorta di *sequel*

*teatrale*: nel 1985 Lepage aveva inseguito le drammatiche vicende umane di alcune famiglie di immigrati cinesi nelle Chinatown canadesi in 75 anni nella ormai storica *La trilogia dei dragoni* (recentemente riproposta); aveva accennato a una ramificazione di vite e di viaggi dall'Oriente all'Occidente e viceversa e aveva tinteggiato ritorni, memorie, abbandoni e dolori. Il tutto in un'aura scenica di luce e ombra, di pochi oggetti pregnanti di significati simbolici.

Il Dragone Blu appena inaugurato nelle due cittadine francesi di Chalons en Champagne e di Mulhouse, è un focus su una delle numerose storie della Trilogia. Pierre La Montaigne artista del Québec, decide di lasciare il proprio Paese per andare in Cina e non ritornare mai più. Pierre lavora a una particolarissima forma d'arte, la calligrafia e il suo soggiorno lo porta ad aprire una galleria d'arte a Shangai. Lasciato a questo punto della sua vicenda Lepage riapre oggi nel 2008 il capitolo che riguarda Pierre e pone un'attenzione speciale sulla sua vicenda personale vent'anni dopo gli eventi già narrati che il pubblico fedele alle "puntate" teatrali di Lepage conosce bene. E come in ogni spettacolo di Lepage la chiave di lettura viene svelata sin dall'inizio grazie al motivo costante del "personaggio-prologo" incarnato sempre dal protagonista stesso. Il tema portante è la calligrafia, con le simbologie e i numerosi significati correlati con quest'arte, i cui codici antichissimi evocano armonia compositiva.

La storia.

Pierre La Montagne è in aeroporto ad attendere l'amica che arriva dal Québec, sua compagna all'Accademia di Belle Arti di Montréal, per adottare un bambino; la delusione per l'impresa che si rivelerà impossibile e il soggiorno troppo prolungato ne svelano la natura depressiva e la storia da alcolista. Innamorata da sempre di Pierre accetta la sua ospitalità nella casa-loculo nel cuore di Moganshan, Shangai. Conosce così la ragazza che frequenta l'atelier di Pierre e che si rivelerà essere anche la sua amante; Xiao Ling è una fotografa che ritocca digitalmente autoritratti scattati col telefonino o con macchina digitale per cogliere l'attimo e il sentimento che anima quell'attimo. Le tre storie

apparentemente molto distanti sembrano combaciare nell'unico punto della solitudine e della crisi interiore: la ragazza è alla ricerca del mecenate che possa aiutarla a trovare una strada nel mondo dell'arte ma verrà segnata dal fallimento personale e artistico, Pierre soffre nel sogno non esaudito di un amore ricambiato, Marie è sola senza la compagnia di un figlio da amare. Dopo vicende di riconoscimenti, di delusioni, di litigi e di abbandoni, Pierre si ritrova da solo espropriato dal Governo persino dell'atelier, Marie non rientrerà più in Québec per frequentare l'alta società e la giovane artista cinese rimasta incinta di un uomo che potrebbe anche essere Pierre, si abbandona a una vita da artista di strada, senza mezzi né amore con un bimbo che non accetta. L'incontro casuale tra la ragazza e Marie dentro una stazione diventata casa provvisoria, rimette di nuovo i tre di fronte al tema della responsabilità umana di fronte al dolore altrui.

La spensieratezza della prima parte dello spettacolo, nel racconto dell'incontro di Pierre con la ragazza presso un laboratorio di tatuaggi, nella vicenda tragicomica della valigia persa in aeroporto e poi ritrovata trasudante miele, nella memoria iconografica coloratissima della Repubblica Popolare, si scontra con la crudezza della realtà tragica che viene descritta nella seconda parte. La nascita di un bambino, che sarebbe stata occasione di gioia per una delle due donne, è invece motivo di odio e desiderio di annullamento per l'altra; solo lo scambio affettuoso, il mutuo soccorso, il riconoscimento dell'altro come parte di noi stessi come si intuisce al fondo della storia, può servire ad evitare il tragico epilogo di tutte le vicende umane, quella di Pierre e la nostra. E può servire ad aprire una porta inattesa sull'avvenire. Così la storia contiene clamorosamente tre possibili happy end: nel primo, il bimbo viene adottato da Marie di ritorno con Pierre in Canada, nel secondo rimane in Cina dalla madre con la sicurezza di un padre e di un sussidio, nel terzo viene affidato solo al padre in Cina mentre le due donne vanno in Canada. Lepage infatti lascia libera la scelta ovvero propone tre finali diversi, come in un videogame; a noi immaginare come la storia potrebbe davvero finire. Oppure forse è solo la giustificazione per un *Dragon bleu* parte seconda .

La macchina teatrale

Nelle ultime produzioni come one man show, Lepage aveva sviluppato un'originale organismo scenografico particolarmente flessibile e metamorfico atto anche a ospitare immagini video. Se in *La face cachée de la lune* la parete di fondo composta da svariati scomparti scorrevoli su binari poteva aprirsi e rivelare le parti interne, in *Andersen Project* si sperimentava addirittura lo sfondamento prospettico della parete grazie alla cavità rientrante contenente un sistema pneumatico e veniva usato persino lo spazio sottostante il proscenio per muovere e far comparire oggetti. Trattasi in ogni caso di sistemi per "forzare" i limiti dimensionali della scena e creare artificiali (o semplicemente teatrali ) illusioni di profondità e di volume attraverso trabocchetti di sapore antico.. "Semplice, ingegnoso, altamente visivo", così recita il libretto di sala. Mi sembra una sintesi efficace. In *Le dragon bleu* troviamo una specie di "antologia" della macchina lepagiana, motivo per cui a prima vista non riusciamo a intravedere la mano dello stage designer Carl Fillon ma quella di un abile scenografo che ne imita evidentemente "la maniera". Così vengono recuperati molti dei temi che hanno decretato la poetica trasformista di Lepage: la scena mobile tirata a mano, gli oggetti trasportati da invisibili servi di scena, la proiezione video frontale e retro sullo schermo con il personaggio incastonato in mezzo, pochi oggetti che si scompongono e si ricompongono alla vista diventando tutto quello che serve alla narrazione teatrale, scena avente diversi livelli di profondità.

La prima scena/sequenza offre poi una prima citazione da *Le sep branches de la riviere Ota* : schermi traslucidi a evocare le case giapponesi, pareti che si aprono, si sollevano e mostrano un interno di casa o una ferrovia, oppure, accolgono in proiezione paesaggi. Magistrale l'inserimento dell'illusione di movimento e attraversamento di spazi lontani da parte di protagonisti in realtà fermi in scena: esilarante la scenetta della pedalata in bici mentre le immagini del paesaggio si muovono dietro i personaggi: sembra una citazione ironica del finale del *Moliere* della Mnouchkine o di *Caccia al ladro* di Hitchcock. Impossibile elencare tutte le soluzioni che vogliono evocare un mondo di luoghi lontani in fondo ricostruibili da poche tracce: un aeroporto immaginato da una proiezione di orari dal tabellone, un tavolo per la la dogana che scompare sotto il pavimento per ricomparire un attimo dopo come tavolo da bar, un vernissage rappresentato da alcune proiezioni di immagini . Il principio è

che tutto lo spazio è dedicato alla rappresentazione, c'è un sotto, un sopra, un ancora più sotto e un ancora più sopra, un davanti, un dentro e un dietro da gestire in diretta e contemporaneamente all'azione dell'attore in scena. Straordinaria l'interpretazione delle attrici (Marie Michaud e la giovane Xiao Ling, danzatrice) e naturalmente di Lepage, insolito e ironico avventore della cultura e della storia cinese, che si aggira dentro una macchina-involucro che contiene i dubbi esistenziali di ognuno di noi.

L'incontro con Lepage

Per incontrare Lepage faccio le dovute richieste al direttore, Joel Gunzburger che si offre di accompagnarmi e di presentarmi alla compagnia; la produzione era già stata avvisata della presenza di una giornalista italiana e mi intrattengo con il manager europeo, Richard Castelli che dirige Epidemic nell'attesa di incontrare Lepage; come sempre accade Lepage arriva direttamente nella hall del teatro alla fine dello spettacolo, rompendo ogni formalità e approfitta dell'occasione per incontrare amici, pubblico, appassionati, addetti ai lavori e giovani artisti, tutti quanti indistintamente senza appuntamenti di sorta. Invitata al party alla fine dello spettacolo sono proprio Castelli e Gunzburger a introdurmi a Lepage che si ricorda del nostro incontro in Francia e in Canada e per riprendere un nostro vecchio discorso sulla sua straordinaria capacità di esprimersi in molte lingue (tra cui il cinese ) mi presento direttamente in italiano e Lepage di fronte allo stupore di tutti si esprime tranquillamente in un ottimo italiano. La conversazione intorno al buffet è informale, breve ma densa di notizie utilissime.

Mi parla del fatto che sta seguendo contemporaneamente due progetti, uno con molti artisti in scena e Le dragon blue. Si riferisce nel primo caso a Lipsinch  e alle difficoltà dovute alla gestione di molti interpreti in scena. Gli piace pensare che i due progetti abbiano anche due obiettivi diversi: uno con un respiro tematico più collettivo e l'altro *Le dragon blue* più intimista. L'attrice è un'amica, Marie Michaud con cui aveva già condiviso l'esperienza di scrittura della Trilogia, un'attrice eclettica che ha un repertorio anche comico. La scena ha

molti elementi in comune con i suoi precedenti spettacoli ma Lepage mi rivela che ha scelto un giovane scenografo Michel Gauthier che ha lavorato con lui per la prima volta proprio a questo allestimento. Non è ancora soddisfatto dell'effetto, la macchina è ancora dura, difficile, molte cose non funzionano bene perché lo spettacolo, come dice, è ancora "enfant".

La scena ha tutte queste rientranze, profondità, trabocchetti: gli chiedo se ancora una volta, è il doppio/maschera del personaggio. Mi risponde che effettivamente tutti i personaqgi sono uno specchio dell'altro, hanno elementi comuni anche se apparentemente sono distanti e la scena è lo specchio per eccellenza perché lo specchio è un momento di consapevolezza, di confronto. La vicenda è particolarmente drammatica e porta all'interiorità del personaggio perché-mi spiega Lepage-, voleva esplorare una *condizione dell'anima.*

Courtesy: Epidemic

Ma il suo teatro è calligrafico? Lepage mi risponde che è vero, riconosce nella calligrafia un elemento del suo teatro: nella calligrafia conta il gesto oltre alla scrittura, l'armonia e l'equilibrio del corpo, l'opera finale ma anche la mano che scrive. Come considerare in questo spettacolo il rapporto tra la macchina e l'artista? La condizione di equilibrio è quella ideale tra macchina e attore in scena, mi spiega, ma ancora per questo spettacolo si sente lontano dal risultato migliore.

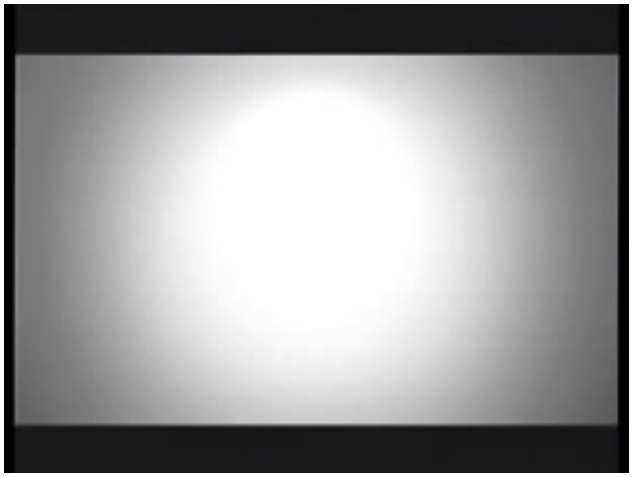
E mi dà appuntamento a Londra, ottobre 2008 per il debutto definitivo. Ci saremo!.

---

www.robertlepage.com/

# Rob Kennedy: Hapless, Helpless And Hopeless

Monica Ponzini



Separare il significante-immagine/suono dal suo significato immediato, sezionare e riassemblare unità minime per cercare inaspettate associazioni, imprevedibili dislocazioni semantiche. Sono questi i presupposti del lavoro di Rob Kennedy, artista scozzese affascinato dalle problematiche del linguaggio.

Il suo ultimo lavoro, Hapless, Helpless and Hopeless, è un video creato in collaborazione con il musicista Peter Dowling, realizzato assemblando estratti di clip pubblicitarie. Un esperimento per testare la possibilità di ridefinire i codici, le grammatiche che dominano i nostri mezzi d'espressione. Ecco dunque bambini urlanti nei loro pannolini, donne bellissime che scuotono capelli setosi, case da favola, panini a cinque strati

L'inventario standard della pubblicità ormai è parte integrante della nostra vita quotidiana – un flusso costante di clip da 30 secondi l'una che hanno un unico scopo: raccontarci una storiella per immagini in modo da farci comprare un prodotto. Li vediamo tutti i giorni, i nostri cervelli assorbono in continuazione questi piccoli ma potentissimi messaggi e ne registrano il significato. Ma cosa succederebbe se questi occhi, nasi, bocche urlanti e capelli boccolosi venissero mischiati, mandati in loop, bloccati in freeze frame, in un flusso ininterrotto di immagini? Se le parole e i suoni venissero dissociati dalle rispettive immagini e venissero incorporati in una colonna sonora?

Se il linguaggio è un sistema di simboli arbitrari organizzati secondo delle regole, cosa succede quando un artista prova a rimescolare le carte in tavola? Nonsense? Totale afasia? Oppure una nuova grammatica, una sintassi improvvisata che produce anch'essa una catena diversa ma pur sempre valida di significati? Quest'ultimo assunto è alla base del lavoro di Rob Kennedy, che attraverso svariate collaborazioni con sound-artists e compositori, continua a

esplorare i limiti e le possibilità offerte dallo spostamento, il mixaggio, la manipolazione e la rielaborazione di messaggi, la ridefinizione dei codici in strutture "altre", ma non per questo meno sensate delle consuetudini a cui siamo abituati (e assuefatti).

Per la presentazione del suo video alla galleria Location One di New York, Rob Kennedy ha invitato l'artista americano Peter Rose, un "veterano" della decostruzione di significati, soprattutto verbali. Insieme, hanno alternato performance e video, smantellando le griglie della comunicazione standardizzata in un mix di parole, immagini e suoni. Al termine della presentazione, Rob Kennedy ci ha parlato del suo lavoro.

**Monica Ponzini**: Qual e' stata l'ispirazione per questo lavoro? Perché hai deciso di usare materiali presi dalla pubblicità?

**Rob Kennedy**: E' parte di un progetto in tre parti, che ho sviluppato con tre compositori diversi. I lavori volevano esplorare l'improvvisazione, realizzare con le immagini quello che i compositori fanno quando improvvisano con la musica o i suoni. Ho usato diversi prodotti o aspetti del linguaggio televisivo: la pubblicità, il "fictional drama inglese" e, più in generale, il rapporto tra lo spettatore umano e la televisione. Era un tentativo di esplorare le convenzioni del linguaggio televisivo, capire se si potesse usare questo materiale in maniera diversa, bypassare la "normale" dialettica televisiva – che ha un inizio, un mezzo e una fine e il suo concentrarsi solo sul prodotto. L'idea era di usare questo linguaggio in un altro tipo di grammatica.

**Monica Ponzini: E perché hai deciso di rivolgerti proprio alla televisione?**

**Rob Kennedy**: E' una struttura continua, invasiva, è presente nella vita di tutti e ha una familiarità per tutti, ma ha anche una sorta di densità, c' è tanto dentro, ecco perché ci volevo lavorare .

**Monica Ponzini: Perché sei affascinato dal linguaggio e dalla sua rielaborazione?**

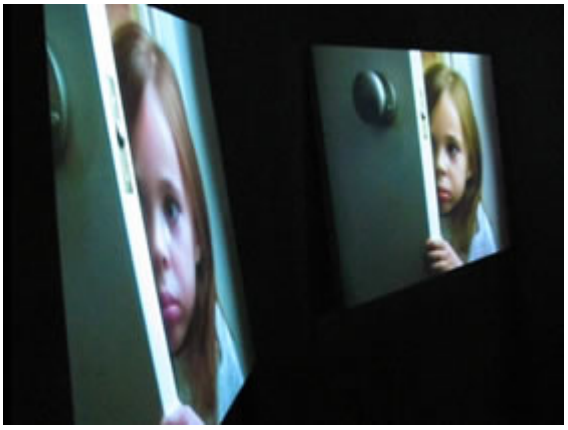
**Rob Kennedy**: Mi interessa trovare altri modi di usare i materiali che ho a disposizione. Nel caso di questo lavoro, la televisione è costantemente presente nella mia vita, dunque mi sono chiesto se ci fosse un modo di prendere queste informazioni e riutilizzarle, rielaborarle in una lingua che io capisco un po' meglio, in una maniera accettabile per me.

**Monica Ponzini: A livello più generale, credi che stiamo andando verso una frammentazione del linguaggio, tramite la televisione e Internet?**

**Rob Kennedy**: E' frammentario fino a un certo punto. Per un altro verso, è fissato in una struttura più vasta, autorevole, fatta di strutture e convenzioni. Ma se ti avventuri fuori dalle convezioni , magari è possibile che succedano altre cose interessanti, non necessariamente prevedibili o scontate

**Monica Ponzini: Secondo te stiamo andando verso una cultura del remix, come asseriscono molti critici?**

**Rob Kennedy**: Il remix è presente da parecchio. Io stesso non ho usato una videocamera per i miei lavori da 5 anni a questa parte. Ogni immagine che è possibile creare è già lì fuori. L'unica cosa che cambia e' la relazione tra immagine e immagine, tra immagini e suoni, tra suoni e suoni, la possibilità di decostruirli e rimetterli insieme, cambiando il significato.



**Monica Ponzini**: E cosa succede alla lingua in questo processo?

**Rob Kennedy**: La lingua  che sia un linguaggio letterario o un linguaggio di immagini – è una struttura, una convenzione usata per comunicare idee. E' limitata in quello che può fare, eppure siamo dominati da queste convenzioni  ma se riesci ad uscirne, ci sono altre opportunità che altrimenti non si notano.

---

www.location1.org/

# Genius Loci Sull'isola Di Palmaria

Annamaria Monteverdi

Inaugura il 31 luglio 2008 la prima edizione di Genius Loci , mostra d'arte ambientale itinerante a cura di Federica Forti allestita sull'isola di Palmaria. Porto Venere e le Alpi Apuane sono la splendida cornice di questa suggestiva rassegna che si propone come punto di riferimento per la giovane arte contemporanea anche elettronica.

Promossa dall'associazione culturale Ars gratia Artis, Genius Loci è il punto di partenza di un programma ambizioso che intende divenire un appuntamento fisso per il grande pubblico. L'isola di Palmaria e la sua Batteria Umberto I, i luoghi deputati ad accogliere annualmente artisti emergenti invitati a dialogare con un contesto ambientale unico. Singolari progetti *site specific* in cui opera d'arte e territorio si intrecciano. Faranno da cornice alla mostra un calendario di eventi di live electronics e di teatro tecnologico realizzati in collaborazione con Backstage café ogni sabato dal 2 agosto al 13 settembre e che si articolano in due sezioni: CRACK!LIVE ELECTRONICS a cura di Anna Maria Monteverdi e PER FORMA ATTIVA di Francesca Sommovigo, tra danza, teatro elettronico e musica.

Stefano Cagol, *special guest* dell'evento, insieme a Lisa Batacchi, Luca Bray, Grazia Cantoni, Andrea Chiodo, Giovanni De Gara, Raffaello Gori, Sibylle Pasche, Niccolò Poggi, Francesco Ricci e Carmen Tornaboni gli artisti selezionati per questa prima edizione di *Genius Loci* . Nomi accomunati da ricerche espressive interdisciplinari che si confrontano con il territorio, con i luoghi e con l'ambiente circostante: Giovanni De Gara oltre ad essere architetto si cimenta con la pittura, Niccolò Poggi è un designer, Grazia Cantoni è una fotografa specializzata in installazioni *site specific* , Luca Bray e Raffaello Gori sono pittori, Andrea Chiodo oltre a dipingere è anche video maker e musicista, Francesco Ricci è pittore

ma lavora anche con installazioni ambientali, Lisa Batacchi è artista con un passato nella moda, ha lavorato a Londra per Vivienne Westwood, mentre Sibylle Pasche e Carmen Tornaboni sono scultrici.

Concepito in modo itinerante, il percorso espositivo si apre con un'installazione di Sibylle Pasche: sei sculture in marmo realizzate per la mostra e collocate presso il Molo del Terrizzo, punto di attracco delle imbarcazioni. Salendo lungo il sentiero che conduce alla Batteria Umberto I l'installazione di Francesco Ricci, inspirata all'identità militare dell'isola, gli *Ometti* di Grazia Cantoni , luoghi di sosta e riflessione, quindi l'installazione in filo di ferro e materiali di recupero della scultrice Carmen Tornaboni e le sculture organiche di Niccolò Poggi . In prossimità della Batteria l'opera di Giovanni De Gara , una riflessione sul turismo inconsapevole.

All'interno della Batteria le opere dei pittori Luca Bray e Raffaello Gori , l'installazione di Lisa Batacchi sul ricordo e la memoria e la video-proiezione *Sinestesia* di Andrea Chiodo, artista che vive da quasi vent'anni sull'isola e che riproduce in musica, pittura e video le emozioni della vita "eremita". Stefano Cagol, invece, interverrà sul tetto della Batteria, dove la sua opera si propone di ribaltare la funzione intrinseca alla Fortezza: il ricordo dell'antica funzione bellica ne esalta la nuova identità di sede espositiva.

Gli eventi promossi da Backstage café sono suddivisi in due sezioni: la prima è cRack! LIVE ELECTRONICS ideata da Anna Monteverdi, che ha invitato Motus – otolab – Giacomo Verde – Badsector. Per questa sezione si è cercato di lavorare all'idea di arte come disturbo, interferenza, frantumazione e infiltrazione. Originali postazioni elettroniche in cui la narrazione sonoro/visuale viene

assemblata live in contemporanea su quattro laptop, performance tecnologiche e azioni teatrali di grande impatto immersivo. Il paesaggio proposto per cRack! va dall'elettronica sperimentale alla techno, dal dub al noise alle sonorità industriali in un coinvolgente e sconvolgente innesto tra organismo elettronico e ambiente naturale.

Nella seconda sezione curata da Francesca Sommovigo dal titolo PER FORMA ATTIVA. GESTI BIANCHI IN TENSIONE DI PENSIERO sono stati invitati artisti che lavorano con la danza, la parola, la video-danza: **Kinkaleri – Annalisa Maggiani – Juomi Kojoshioka.**

Il luogo viene connotato come tensione creativa di ricerca di un RIFUGIO, di un approdo in contrasto all'inconosciuto del mare, con il coraggio però di riprodurre in esso, persino l'ignoranza e l'agitazione rumorosa del mondo profano, in un percorso reso possibile attraverso l'arte, di trasferimento della bellezza terrena a quella eterna.

Un' isola reale, un pubblico vivo, in opposizione al caos vuoto del ristagno del pensiero, per trascendere attraverso uno choc, e soverchiare così la necessità letteraria di avere un isola deserta da ricercare, da desiderare come mondo Altro. Eventi quindi, come sbarchi sulla luna. Tentativi di esistenza. In moto d'anime in onda.

---

www.geniusloci2008.org

**Link index**

**Le Luci E I Suoni Di Sonarama 2008**

http://www.sonar.es/

**Future Past Cinema: Sonarmatica 2008**

http://www.sonar.es/

**Una Volta E' Troppo Poco**

http://www.0100101110101101.org

http://www.mnsi.net/%7Epwatkins/

http://www.en.wikipedia.org/wiki/Pierre_Huyghe

http://www.milgramreenactment.org/

http://www.reakt.org/

http://www.aksioma.org

http://www.reakt.org/

**Do It Yourself. Dal Punk Al Web 2.0**
**Tecnologia Ludica. Hacker Space Festival**

http://www.youtube.com/watch?v=79MRgbWyaqA

http://www.tmplab.org/2008/06/18/consumer-b-gone

http://www.youtube.com/watch?v=dPQ6yPr4Ueg

http://www.opera-calling.com/about

http://annalist.noblogs.org

http://www.hackerspace.net

**Brumaria, Editoria Militante**

http://www.brumaria.net/erzio/publicacion/10.html

**The Artist As Artwork In Virtual World – Parte 1**

http://it.wikipedia.org/wiki/MMORPG

http://it.wikipedia.org/wiki/MUD_Object_Oriented

http://it.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike

http://www.counter-strike.net/

http://www.rollingstonemagazine.it/page.php?ID=230

http://www.rollingstonemagazine.it/page.php?ID=579

http://adaweb.walkerart.org/

http://www.thepalace.com/

http://adaweb.walkerart.org/project/homeport/

http://www.opensorcery.net/velvet-strike/

http://www.delappe.net/

http://www.simgallery.net/

**Sonarcinema 2008. Musica Per Gli Occhi**

http://www.thewire.co.uk/files.php?file=614&action=stream

http://www.pfaffenbichlerschreiber.org/en/FilmVideo/MOSAIKMÉCANIQUE

http://www.german-films.de/app/filmarchive/film_view.php?film_id=1490

http://www.myspace.com/whatthefuturesoundedlike

http://www.whatthefuturesoundedlike.com/

http://www.ems-synthi.demon.co.uk/

http://www.analogdays.com/

http://www.dubechoes.com/

http://www.partoftheweekendneverdies.com/

http://www.audiodregs.com/

http://www.e--rock.com/

http://ascoltare.webeden.co.uk/#/gaeouija/4524167296

http://www.smallfish.co.uk/shop/release/?cat=GOODIEBOOK

http://www.myspace.com/goodiepal

http://www.musik-kons.dk/diem/goodiepal08.php

http://www.retroyou.org/

http://www.animalcharm.com/

http://youtube.com/user/therealanimalcharm

http://www.myspace.com/animalcharm

http://www.embryoroom.com/kuvaputki/

http://www.sixpackfilm.com/catalogue.php?oid=1613&lang=en

http://www.ondarock.it/recensioni/2006_agf.htm

http://www.solu.org/

**Diba 2008: Cinema E Tecnologia**

http://www.dibafestival.com

http://www.dibaexpress.com

http://www.dibaexpressonline.com

**Tre Giorni Di Sonar!**

http://www.sonar.es

**Node, Una Scommessa Vinta**

http://www.node-live.com

**Thierry De Mey: Il Movimento Della Musica**
**Alcune Vie Per L'inclusione Digitale**

http://www.dibaexpressonline.com

http://www.node-live.com

http://www.pushthefuture.org/HOME/tabid/36/Default.aspx

http://www.economist.com/finance/displaystory.cfm?story_id=9149142

mailto:maxski@alice.it

**Tuned City: L'acustica Dello Spazio**

http://www.tunedcity.de/

**Nico V Da Vicino**

http://www.riccioneteatro.it/ttv/subsection.php?subsez=57

http://www.riccioneteatro.it/ttv/approfondimenti_sub.php?subsez=67

**Il Teatro Calligrafico. Le Dragon Blue Di Lepage**

http://www.robertlepage.com/

**Rob Kennedy: Hapless, Helpless And Hopeless**

http://www.location1.org/

**Genius Loci Sull'isola Di Palmaria**

http://www.geniusloci2008.org